

CALL OF DUTY WWII · NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM · HO
GTM
EL SABOR DE LA
VENGANZA
WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS

Und der Haifisch der hat Tränen
Und die laufen vom Gesicht
Doch der Haifisch lebt im Wasser
So die Tränen sieht man nicht



EDITORIAL

A FONDO

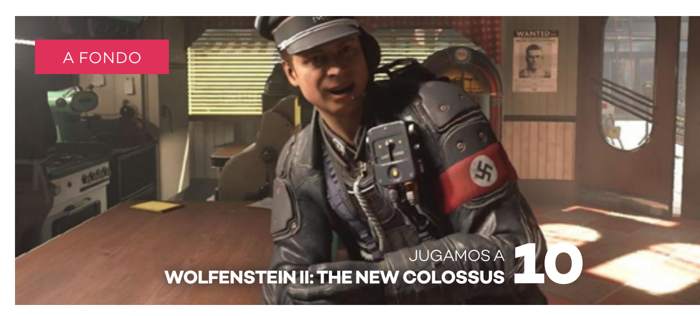
PULSA START

LEVEL UP!

INSERT COIN

COCINA GEEK

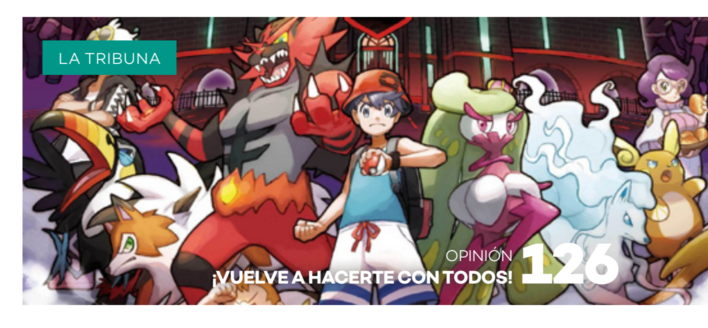
LA TRIBUNA











REDACTORES

No son todos los que están, pero sí están todos los que son. Aquí tienes parte del equipo que día a día trabaja para nutrir GTM de contenido único.



Adrián Díaz
@Gondowan94
REDACTOR

...

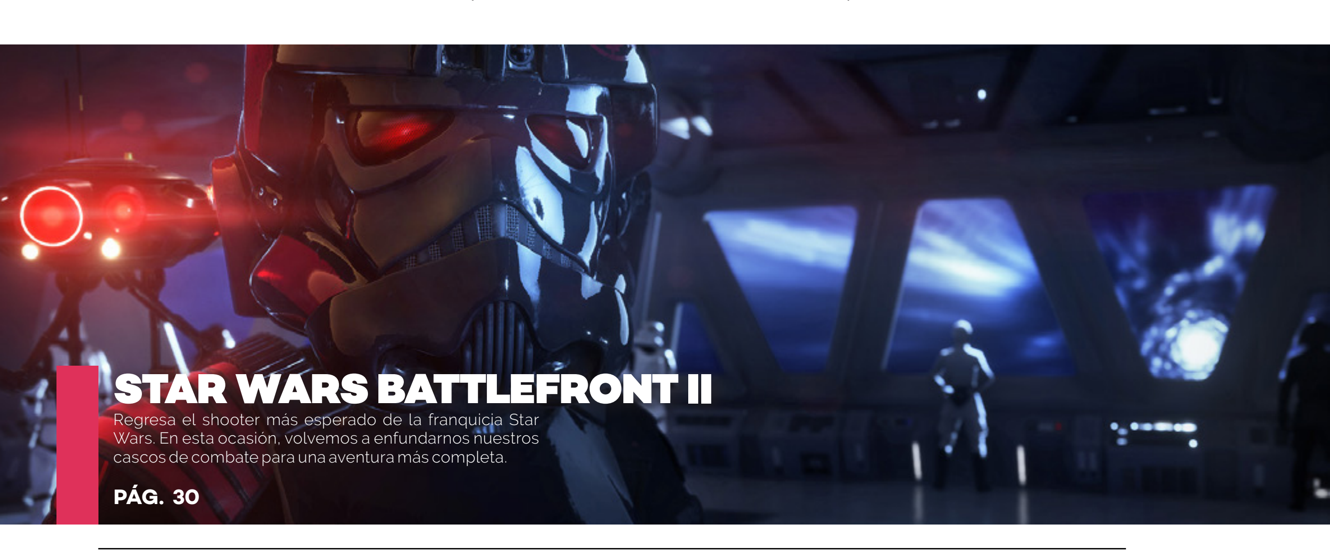
Se pasea por casa vestido de cavernícola y comiendo pollo. En sus tiempos libres, toca la guitarra eléctrica y sueña con ser una estrella del rock.



Borja Ruete
@raistlinmago
REDACTOR JEFE

...

Perteneciente a la ancestral orden de los Paladines de la Gramática, el «pelaso» de la redacción se mantiene vigilante de que nadie atente contra la RAE.



STAR WARS BATTLEFRONT II

Regresa el shooter más esperado de la franquicia Star Wars. En esta ocasión, volvemos a enfundarnos nuestros cascos de combate para una aventura más completa.

PÁG. 30

«Estás entre lobos. Y estos son nuestros bosques.»
—William 'B.J.' Blazkowicz



David Molina
@EkonMolina
COLABORADOR

...

Multidisciplinar donde los haya, David es un periodista todoterreno. Ha liderado un sinfín de proyectos, entre los que destacan Encoded y Game Report.



Ángela Montañez
@AnjiMV
REDACTORA

...

Experta en retro y gran fan del Tetris que, junto con Zelda, es su gran pasión. Cuenta la leyenda que adora a Sonic, en especial su vertiente bidimensional.



Marc Aragón
@Grimper
REDACTOR

...

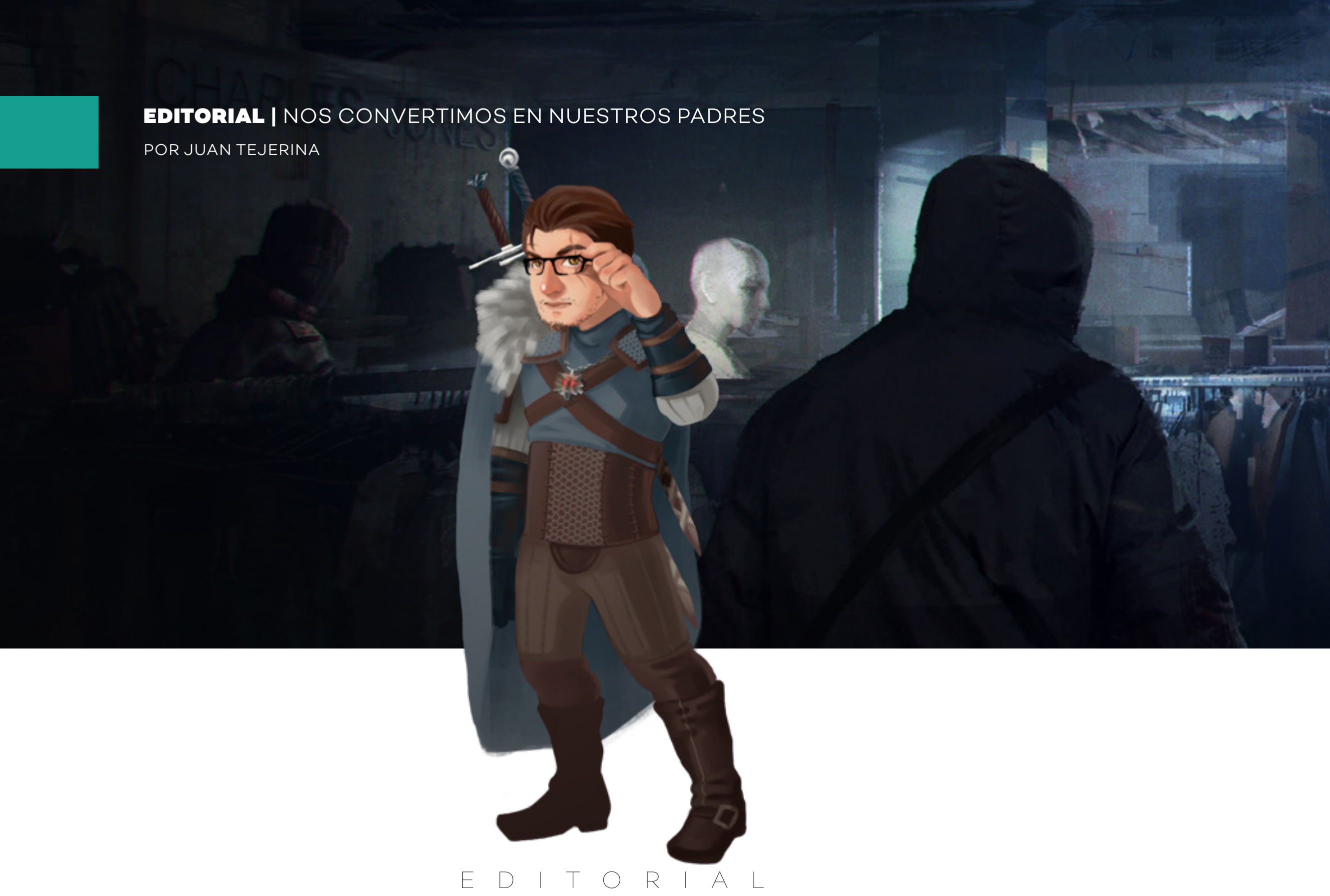
Era nuestro Skull Kid, pero ahora se ha convertido en «El Forastero» de Dishonored. Es una de las mentes más sensatas de esta casa de locos.



ARQUETIPOS EN RESIDENT EVIL 7

Resident Evil 7 cuenta con unos protagonistas cuyos arquetipos narrativos coinciden muy bien con lo que conocemos hoy en día dentro de la industria cinematográfica. Analizamos sus apartados.

PÁG. 80



E D I T O R I A L

Nos convertimos en nuestros padres

POR JUAN TEJERINA

Nos estamos convirtiendo en nuestros padres. Lamentablemente, no me refiero a que ahora tenemos a nuestro cargo a pequeñas versiones de nosotros mismos por los cuales daríamos la vida sin pensarlo dos veces. Hablo de que, cada vez más, me encuentro con jugadores que comienzan a hablar como en su día lo hicieran mis padres. O tal vez los tuyos. Jugadores que —supuestamente— han crecido jugando a videojuegos, hoy protestan con generosidad en contra de todo aquello que se les antoja moralmente pernicioso, cuestionable o sojuzgable.

Resulta paradójico. En mi juventud se me arqueaban las cejas cada vez que escuchaba aquello de que *«el asesino jugaba a Final Fantasy»* o *«te dan puntos por atropellar gente, ¡vaya ideas le van a dar a nuestros niños!»* de boca de adultos; y hoy tengo que escuchar esas mismas diatrabas de boca de gente que —dicen— lleva toda la vida ligada al sector del ocio electrónico. **Y me asombro**, porque estoy seguro de que en su día ellos también acogerían con escepticismo aquellos intentos de vincular el videojuego con la educación y valores de los niños. Sin embargo, parece ser que un sector de jugadores se ha transformado de manera inexplicable en un innecesario grupo afanado en **la protección de la moralidad y la rectitud**. Entendiendo que el videojuego es responsable de la educación de los más pequeños de la casa. Y eximiéndose así de cualquier responsabilidad.

Hace escasos días, Naughty Dog levantaba el telón y nos regalaba un nuevo trailer de *The Last of Us Part 2*. A estas alturas de la película, resulta innecesario desempolvar el historial de Naughty Dog. Considero que cualquier amante del mundillo conoce al estudio norteamericano, su enfoque y su manera de hacer videojuegos. Los californianos entienden el videojuego **como un medio narrativo** y acostumbran a traernos obras con altos estándares en la calidad de sus guiones. Su obra magna —*The Last of Us*— se encumbró, precisamente, por la madurez de su guion. Más allá de una jugabilidad potente, el juego destacaba por una narrativa cruda y sin ambages. Una historia conmovedora, cruel y dura. Un titulo que parecía decirle al mundo que el videojuego era perfectamente capaz de tratar cualquier tema, por duro que fuese. *The Last of Us* era un juego con varios de los momentos más duros que puedo recordar en mi historia como jugador. Momentos demoledores que agradezco haber podido vivir. Y esto es importante: saber apreciar los tramos desagradables,



porque detrás de ellos siempre hay un mensaje, una enseñanza y una reflexión.

Sin embargo, parece que **ya no somos capaces de disfrutar de un producto cultural.** En algún momento, hemos perdido la capacidad de crítica. Ahora nos limitamos a rascar la superficie y dar la voz de alarma en cuanto algo no encaja con nuestro esquema. Si una pieza se sale de nuestros valores morales, debe ser condenado. Erradicado. Obliterado. Una actitud que **poco dista** de aquellos maravillosos días en los que Torquemada y sus colegas hacían de las suyas allá por el S. XV. Es triste. Profundamente triste. Nos hemos olvidado de lo enriquecedor que puede ser disfrutar de una historia capaz de abofetear nuestra burbuja de confort.

> *La ficción es un territorio que sirve como abono para la reflexión.*

Algunos aún no se han dado cuenta, pero crecemos a medida que superamos obstáculos. Nos hacemos fuertes enfrentándonos a situaciones difíciles. Evolucionamos **exponiéndonos a aquello que nos es diferente**. Crecemos interiormente cuando aprendemos a abrazar la diversidad. Es muy bonito defender la diversidad basándonos en **factores superficiales** como la nacionalidad, el género, o el color de piel. Pero es importante recordar que la verdadera diversidad yace **en lo más profundo de nosotros** y no se ve a simple vista. Estas diferencias, las que llevamos en el interior, acostumbran a ser machacadas por aquel que no las comparte y —muy posiblemente— no quiera saber nada de ellas. Un perfil que suele coincidir con quien presume de altos valores morales en sociedad. Las dos caras de la misma moneda.

Me avergüenza tener que decirlo, pero tanto *The Last of Us* como su continuación **son obras de ficción.** Un territorio —como defiende Juan D. Botto— que sirve como abono para la reflexión y sublimado en cuanto a lo que sucede **no es la realidad;** sino una representación imaginada de la misma. Si en un ensayo literario se afirmase que hay que exterminar a todos los varones menores de cinco años, podría entenderse como una incitación genocida. Sin embargo, que un personaje de una obra de ficción demande el exterminio de todos los varones menores de cinco años no pretende pasar ese hecho como una verdad aplicable, sino como **una propuesta de mentira que nos conduzca a una reflexión de verdad**. Y lo que es más: que un personaje realice semejantes afirmaciones no implica que el autor las comparta. Entre otras cosas porque el autor puede estar recurriendo a esta afirmación **con el objetivo de criticar** el hecho.

Es vergonzosamente **obvio**, pero necesario tenerlo en cuenta. Hoy, cada vez más, presenciamos acalorados juicios morales en las redes. Avalanchas de moralina que pretenden sepultar cualquier obra que saque a la luz algo que no encaje dentro de nuestro esquema moral. **No somos capaces de entender la base de un producto cultural:** y no nos importa lo más mínimo. Nos hemos olvidado de que la ficción es un género maravilloso capaz de criticar y sacar a la luz cientos de realidades. Nos quedamos en la superficie y minamos cualquier posibilidad de que el amor por la cultura pueda germinar en el corazón del público. Hoy hemos retrocedido hasta llegar a un punto vergonzoso. Hoy hablamos como lo hacían nuestros padres; con la diferencia de que **ellos no sabían lo que era un videojuego**. Hoy nos creemos que los videojuegos son responsables de la educación de los menores. Que pueden dar ideas a aquellos que lo jueguen. Porque hoy nos hemos olvidado de que la representación de factores polémicos en una obra de ficción es una invitación a la reflexión; no una apología.

Si queremos seguir elevando el videojuego a la categoría de arte, es momento de **madurar** un poco. De crecer a nivel cultural. De soltar el mando y abrir un libro. De entender que la ficción es algo maravilloso que puede trabajarse en muy diferentes disciplinas. Que la segunda parte de *The Last of Us* vaya a seguir representando la crudeza de la humanidad es algo que debemos aplaudir de pie. Salgamos por un momento del Reino Champiñón y contemplemos el mundo que nos rodea. La crueldad, la violencia y el horror están ahí. Representarlos en una obra es un magnífico ejercicio para abrir los ojos y reflexionar sobre qué somos y qué estamos haciendo con el mundo que habitamos.



ANÁLISIS

XENOBLADE CHRONICLES 2

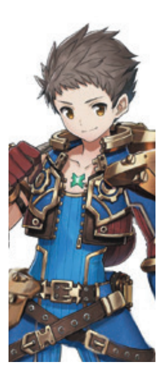
POR ROBE PINEDA

El apasionante año que estamos viviendo va tocando su fin y Nintendo Switch, la flamante consola de Nintendo, pretende ponerle el broche de oro. Aquel día que todos nos pusimos cómodos para ver la presentación de la consola, pocos apostábamos por presenciar un anuncio de semejante calibre, y mucho menos porque el juego terminara llegando a las tiendas apenas unos meses más tarde. Después de **una primera entrega que reinventó el concepto de mundo abierto**, Monolith Soft lanzó un *spin-off* (*Xenoblade Chronicles X*) que poco pudo hacer para revertir la delicada situación de Wii U. Por suerte para la compañía nipona, ha llovido mucho desde entonces...

La saga *Xenoblade* es única en su especie, pues apuesta por un estilo de lo más peculiar que baila constantemente entre varios géneros. Aunque las siglas más acertadas para definirla no son otras que JRPG, lo cierto es que la escala del mundo, desarrollo de misiones y el componente táctico del que hace gala su sistema de combate terminan dando lugar a una mezcla de lo más particular. **Un conjunto único, que no presenta alternativas capaces de ofrecernos semejante experiencia**.

Durante los últimos meses, y a diferencia de lo visto en sus antecesores, la campaña de promoción del juego se ha centrado en la trama argumental y no en su mundo, un hecho que denota la intención de Nintendo en hacer que nos metamos en la piel de sus protagonistas. No obstante, basta con echar un vistazo a las imágenes disponibles para vislumbrar el ambicioso universo en el que estamos a punto de sumergirnos. Nuestra misión es emprender un largo viaje en busca del último paraíso, y **lo vamos a pasar de maravilla** mientras lo encontramos.





Madurez anticipada

—

Rex se gana la vida buceando en busca de tesoros que luego vende al mejor postor, aunque la vida le tiene preparado un inesperado destino.

EN BUSCA DEL PARAÍSO

MÁS ALLÁ DE LAS ESTRELLAS

La humanidad está condenada. Los habitantes de Alrest sobreviven de la mejor forma posible mientras esperan su inevitable final y los **Titanes**, criaturas de origen desconocido y dimensiones desorbitadas, son lo más cercano a un hogar que podemos encontrar en mitad del océano de nubes. Aunque bello, **Alrest** es un lugar inestable, peligroso y consciente de que su llama se está consumiendo. Sus gentes se buscan la vida como buenamente pueden, sin lujos, con el único objetivo de subsistir. *Xenoblade Chronicles 2* nos pone en la piel de **Rex, un chico que llega a fin de mes gracias a su buen hacer como buceador**, realizando incursiones en el mar de nubes con el fin de hallar tesoros para venderlos al mejor postor. Nuestro joven protagonista reside sobre el lomo de Abu, un pequeño Titán de avanzada edad con el que parece tener un vínculo muy especial.

Por caprichos del destino, nos vemos envueltos en **una misión de altos vuelos**, y es que el máximo mandatario del Gremio de Mercaderes tiene una suculenta oferta que hacernos. La información resulta de lo más escueta: **un tesoro, un lugar que no aparece en los mapas y unos compañeros la mar de excéntricos**. No voy a contaros nada, pero, si algo podéis tener claro, es que la vida de Rex nunca volverá a ser como antes. Aunque algunos creen que no son más que falsos mitos, las leyendas del Alrest nos cuentan que existe **un lugar llamado Elíseo**, **situado en lo más alto del Árbol del Mundo** y que servirá a los humanos para perpetuar su especie.

A diferencia de lo visto en el título que dio origen a la saga, **Monolith Soft** se ha propuesto lograr que el jugador conecte con la historia desde el primer momento, se sienta parte activa de ella y se ponga en la piel de sus personajes. El prólogo se toma su tiempo —bastante— para cumplir su cometido y, aunque es cierto que tarda lo suyo en arrancar, los primeros compases del juego nos dejan algo muy claro: estamos ante una auténtica odisea y **uno de los títulos más ambiciosos de los últimos años**, que mira de tú a tú al mismísimo *Xenoblade Chronicles*.



La gran novedad con respecto a su antecesor reside en el sistema de combate. **Los Blades** son la gran apuesta del estudio nipón para tratar de ofrecernos algo totalmente nuevo en la saga. Se trata de unos compañeros de batalla de origen desconocido, una especie de protectores con los que mantenemos un vínculo y que nos ayudan a potenciar nuestras habilidades. Como ya sabéis, Pyra es el Blade principal que nos acompaña durante nuestra aventura, aunque hay muchos más esperándonos a lo largo y ancho de Alrest.

Cuando tenemos un Blade activo, éste lucha junto a nosotros y es capaz de ejecutar sus propias habilidades con la intención de ofrecernos una serie de variantes que puedan **cambiar el curso de la batalla**. La distancia que nos separa de nuestro fiel escudero resulta fundamental, y es que cuanto más cerca se sitúe de nosotros, más poderosas serán nuestras dotes de combate. Al igual que sucede con los personajes principales, los Blades también pueden —y deben— ser mejorados, aunque su sistema de desarrollo funciona de una forma diferente a la de los humanos, proponiéndonos una serie de trofeos que debemos completar si queremos desbloquear sus mejores habilidades.

Talento y polivalencia

—

Monolith Soft colaboró activamente con Nintendo en los desarrollos de *Animal Crossing: New Leaf, Super Smash Bros. Brawl y The Legend of Zelda: Breath of the Wild.*

Este sistema puede resultar abrumador durante las primeras horas de juego, especialmente para los recién iniciados en la saga. Pero, no obstante, termina por dar lugar a unas mecánicas de combate más complejas que lo visto en el clásico planteamiento que nos proponía el título original. Al igual que muchos otros elementos del juego, llegar a dominar el sistema de combate de ***Xenoblade Chronicles 2* requiere paciencia y dedicación**.

Dejando a un lado la inclusión de los Blades, Alrest nos presenta otras de las grandes novedades: recorrer un mundo tan vivo como nosotros. Vale, el juego lo tiene muy difícil para volver a hacernos sentir lo que un día vivimos nada más llegar a la Pierna de Bionis, pero el hecho de que los Titanes sientan y padezcan dotan al mundo de una riqueza inigualable. Por así decirlo, los escenarios se mueven, y eso es algo que resulta espectacular en más de una ocasión. Como todo seguidor de la saga sabe, las condiciones climatológicas, así como la hora del día son dos elementos que debemos tener siempre en cuenta, al que se suma uno más: **el nivel de la marea**. Según el momento, la densidad del mar de nubes puede llegar a condicionar las zonas a las que podemos acceder, tapando —o dejando al descubierto— diversas localizaciones. Dicho elemento nos lleva a pensarnos dos veces cuándo es el mejor momento para lanzarnos a explorar o tratar de completar una misión u otra. Por ejemplo, a veces vemos puentes que conectan grandes zonas, pero, en algunas ocasiones, estos quedan situados por debajo de las nubes.

> “ *Era muy difícil superar el factor sorpresa del primer juego.*



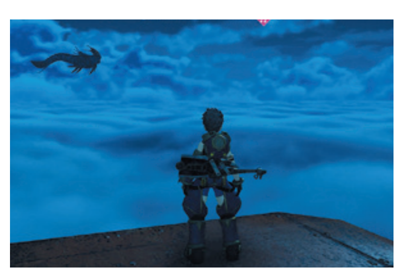
Los habitantes de Alrest se ganan la vida de forma humilde, mientras esperan un final inevitable...



Aunque, como digo un poco más arriba, la sensación de descubrimiento ha perdido ese factor sorpresa de *Xenoblade Chronicles* que nunca olvidaremos, estos condicionantes dan lugar a que cada expedición sea distinta a la anterior. Ya podéis haceros una idea sobre el colosal tamaño del que hace gala Alrest, pero, ¿qué podéis hacer en él? Muchas —muchas— cosas.

Durante el buen puñado de horas que he invertido en el juego, he de confesar que una de las grandes dudas que tengo apuntan a **las primeras impresiones que van a llevarse los jugadores**. Personalmente, creo que lo que podríamos definir como «*experiencia Xenoblade*» es algo único e irrepetible. Como muchos usuarios han venido diciendo, se trata de una suerte de MMORPG en solitario. Un mundo que goza de un tamaño sin precedentes, en el que nos esperan varios centenares —literalmente— de misiones por realizar y en el que el componente exploración resulta trascendental. Teniendo en cuenta todo esto, es aquí donde lamento profundamente haber sufrido **una pérdida irreparable: el factor sorpresa**. Esa sensación de descubrimiento que nos lleva a querer alcanzar los confines del mundo en el que nos sumergimos. No me atrevería a llamarlo defecto, pero, a título personal, lo cierto es que tengo muchas dudas sobre cómo va a sentar a los jugadores más acérrimos de la franquicia.

Xenoblade Chronicles ha sido, es y será siempre un juego muy especial para mí. Cuando la noche se ciñó sobre el Manglar de Satorul en mi primera visita; cuando ascendí a la Capital Imperial de Alcamoth, situada sobre el Mar de Eryth y todos esos momentos que todo jugador tiene grabado a fuego en sus memorias... y que servidor no ha sido capaz de revivir. **Por suerte, cada persona es un mundo**, y estoy seguro de que la mayoría de vosotros sabréis apreciar —una vez más— lo que supone descubrir una nueva zona, llegar a una playa desierta o visualizar desde la distancia un dragón que apenas cabe en pantalla. **La seña de identidad de la franquicia se ha mantenido intacta**.



Alrest, la creación más caprichosa de la madre naturaleza

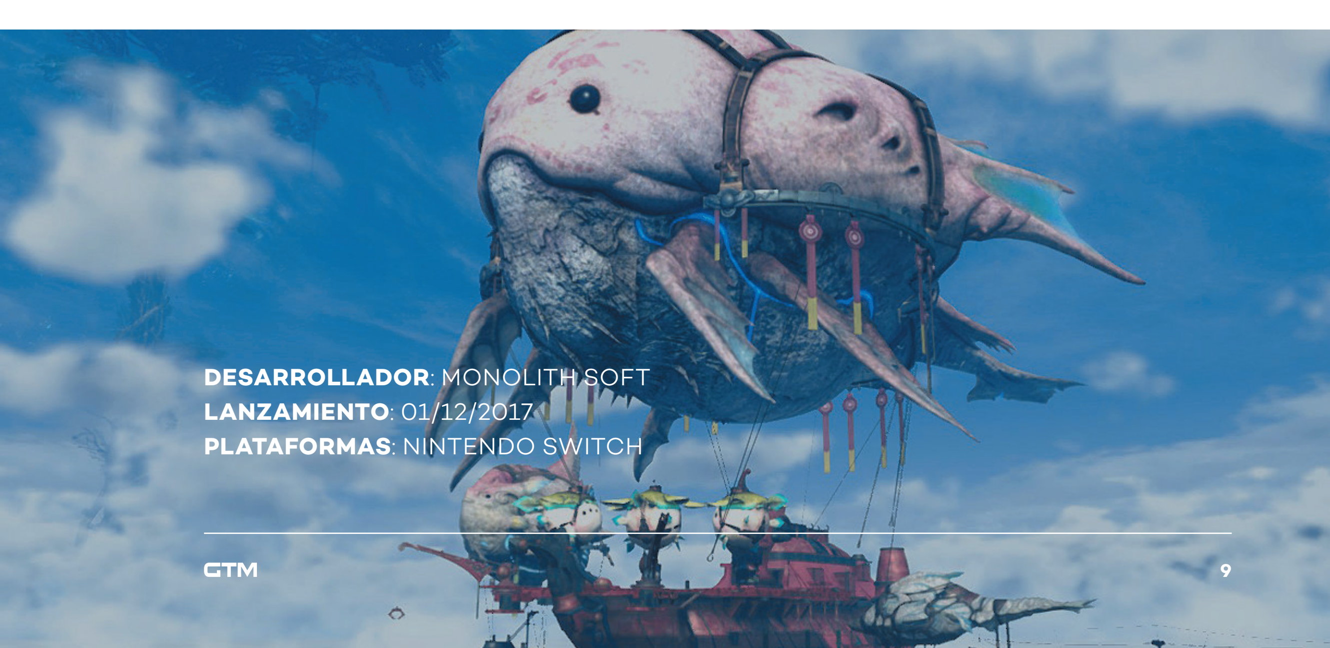
—

El mundo que nos toca explorar está vivo; se mueve, cambia de forma, siente y padece. El nivel de la marea en el océano de nubes es capaz de moldear el terreno por el que nos movemos y las condiciones climatológicas impactan directamente en la jugabilidad. Los Titanes que recorremos en *Xenoblade Chronicles 2* no tienen nada que envidiar a los legendarios Bionis y Mekonis.

El número de páginas que he dedicado a este análisis resulta irrelevante; da igual cuatro que ocho, y es que Monolith Soft ha vuelto a concebir **un título inabarcable**, abrumador y con unas cotas de ambición pocas veces vistas en la historia del videojuego. No me atrevería a desvelar el número de capitulos que la historia se toma para desarrollarse, pero, si algo puedo aseguraros, es que nadie será capaz de exprimir todas las posibilidades que os esperan en Alrest con un contador de horas que no alcance las tres cifras.

El prólogo ya es toda una declaración de intenciones, y es que entre tutoriales, vídeos y presentaciones se os irán fácilmente dos horas de juego. Como dije en la página anterior, estamos ante **un juego al que dedicar mucho —mucho— tiempo**, especialmente si queréis explotar al máximo las posibilidades que os ofrecen los Blades, completar misiones secundarias y llegar hasta el último rincón oculto bajo el océano de nubes. Más os vale disponer de tiempo libre...

¿Recomendaría su compra? Sí, totalmente. Si sois aficionados a la franquicia encontraréis una extensión de esa experiencia única que solo Monolith Soft ha sido capaz de aportar al género. En caso de que sea vuestra primera vez, descubriréis algo sin precedentes, una fórmula única en su especie y **uno de los JRPG más extensos que se han visto jamás**. Nintendo Switch ha querido ser la encargada de dar las campanadas de 2017, protagonizando el último de los grandes lanzamientos del año. Un año que difícilmente olvidaremos y en el que, aparte de muchos grandes títulos, hemos presenciado un nuevo renacer de la industria japonesa. *Xenoblade Chronicles 2* es el colofón.



DESARROLLADOR: MONOLITH SOFT
LANZAMIENTO: 01/12/2017
PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH



ANÁLISIS

WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS

POR MARC ARAGÓN

Aquellos que ya eran aficionados a los videojuegos allá por 1992 seguro que recuerdan *Wolfenstein 3D*, un *shooter* en primera persona que se jugaba en un entorno 3D y un pionero de su género. **En él, William J. Blazkowicz se encuentra prisionero en una enorme fortaleza alemana conocida como Wolfenstein,** plagada de enemigos, armas y secretos, de la que debe escapar para conseguir desbaratar los planes de Hitler. La obra de Id Software se convirtió en un éxito instantáneo; miles de personas se adentraron en las mazmorras alemanas para emprenderla a tiros contra los soldados, mutantes y otros engendros nazis.

22 años después, la obra de Id Software llegó de nuevo a las tiendas de mano del estudio Machinegames, que la modernizó y dió forma para ofrecernos *The New Order*, un título realmente notable que consiguió hacerse un hueco entre los mejores del año. Con *The New Colossus*, el estudio nos vuelve a meter en los zapatos de BJ Blazkowicz, que regresa sediento de sangre nazi y dispuesto a todo para liberar de su opresión las tierras americanas. El final del juego anterior nos dejaba con un impactante *cliffhanger*, en el que BJ salía victorioso de su batalla con el científico nazi conocido como Dr. Calavera —responsable de la creación de toda la maquinaria de guerra nazi— pero quedaba gravemente herido. Con sus últimas fuerzas, el capitán Blazkowicz ordenaba un ataque nuclear sobre su posición para reducir a escombros lo que queda de la guarida de Calavera.

MACHACA A LOS NAZIS

NADIE PUEDE PARAR A BJ



Homenaje Retro

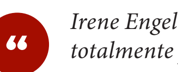
En el 'Martillo de Eva' es posible encontrar una recreativa en la que podemos jugar al *Wolfenstein 3D* original.

Es en este punto donde comienza The *New Colossus*. BJ es rescatado por sus aliados y trasladado al 'Martillo de Eva', el submarino nuclear robado al general alemán. Tras una delicada operación, el soldado cae en un profundo coma, del que despierta pasados cinco meses. **Su batalla con Calavera le ha pasado una factura carísima, dejándolo postrado en una silla de ruedas, con unas tremendas cicatrices y algunos órganos de menos.** En estas difíciles condiciones comenzamos nuestra partida, y lo que tenemos por delante será aún más duro. Los primeros minutos nos presentan algunos momentos de la infancia de Blazkowicz, momentos realmente complicados en los que somos testigos de todo lo que el protagonista odia: racismo, violencia de género, maltrato animal, psicológico e infantil. Todo ello visto desde los ojos de un jovencísimo BJ y protagonizado por su propio padre.

Una vez recuperemos el control del personaje y comiencen los tiroteos, sentiremos en nuestras carnes —léase dedo—- la ira y frustración del propio Blazkowicz por su situación. La silla de ruedas nos permite movernos a pesar de nuestras heridas, pero también nos limita. Daremos pasos bruscos, poco precisos y desde una perspectiva más baja de lo normal. Todo ello pensado y diseñado para hacer mella en nuestra confianza y dejarnos claro que no estamos ante un shooter normal y corriente. ***Wolfenstein 2: The New Colossus* es un título exigente**; incluso en sus dificultades más bajas está por encima de la media del género, y **tanto sus mecánicas como su concepción se alejan de lo que se considera «normal» hoy en día.** No encontraremos en él un modo multijugador descafeinado, ni personajes planos y vacíos. Su único modo de juego es la campaña, que sólo puede jugarse en solitario, y es donde reside su grandeza.

La historia tiene imágenes sangrientas e impactantes, rayando en lo obsceno, que utiliza para llamar nuestra atención e impactarnos, pero transcurrida la primera hora, el tono del juego se vuelve más contenido, aunque sigue teniendo una buena dosis de gore. Muchas escenas cinemáticas y scripts están preparados para incomodarnos, frustrarnos o hacernos sentir impotentes ante la maldad y crueldad del ejército nazi. Esto se da especialmente en los momentos en los que estamos cara a cara con frau Engel, la villana del juego. En estas ocasiones, nuestro movimiento estará limitado o incluso anulado, mientras somos testigos de las locuras de la general nazi. **Irene Engel es un personaje totalmente psicótico y trastornado.** Su obsesión por capturar y ejecutar a William no conoce límites, al igual que su capacidad de imaginar nuevas formas de torturar y humillar al protagonista.

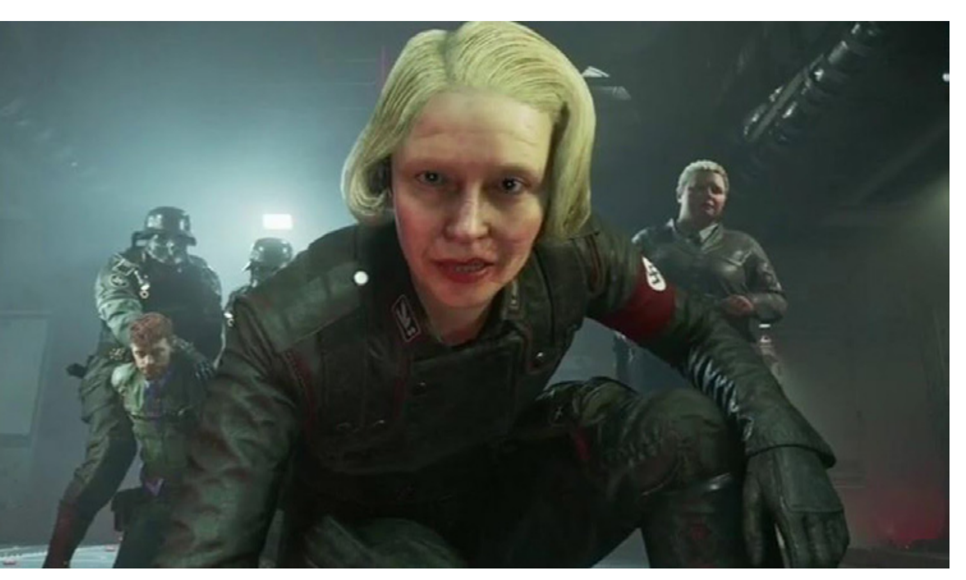
En el otro lado del espectro tenemos a Anya y al resto de la tripulación del 'Martillo de Eva'.



> “ *Irene Engel es un personaje totalmente psicótico.*

Cada uno de ellos tiene su historia y sus motivos para embarcarse en una guerra contra un enemigo que ya ha conquistado medio mundo. A pesar de todo lo que han visto y sufrido, **si-**

POR MARC ARAGÓN



Frau Engel

—

Frau Engel será la principal antagonista en *The New Colossus*. Su personalidad retorcida y su aficion a la tortura nos pondrán los pelos de punta en más de una ocasión.





En buena compañía

—

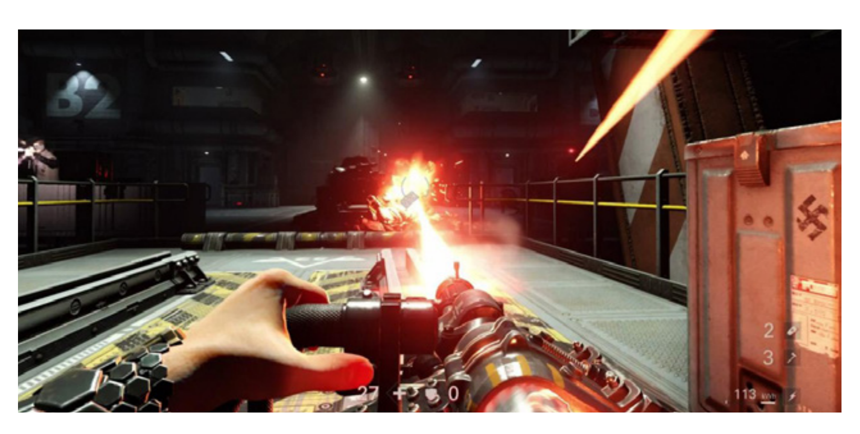
A lo largo del juego iremos conociendo aliados que se unirán a la tripulación de nuestro submarino. Cada uno de ellos tendrá una trágica historia a sus espaldas.

guen aferrándose a las pocas cosas buenas que quedan en sus vidas e intentando que estas sean lo más normal posible. Cada personaje tiene su propio camarote en el submarino y está decorado acorde a sus gustos, con motivos hippies o incluso bolas de discoteca, pero todos están cargados de vida y colorido. El Martillo hace de nexo entre misiones, al que regresamos para descansar y planear nuestra siguiente misión. Es el cuartel general de la resistencia pero también su hogar.

El esquema del juego es totalmente lineal. Comenzamos en nuestro submarino, en el que podemos realizar algunas tareas secundarias sin relevancia en la historia, hablamos con un personaje que nos presenta nuestra siguiente misión en una cinemática, y partimos hacia la acción. En el apartado jugable, lo que se conoce comúnmente como *gunplay*, *Wolfenstein 2* bebe mucho de su pasado y recupera esa esencia retro que hizo grande a sus anteriores entregas. El diseño de todas las armas sigue la estética del resto del juego; todo es grande, metálico y peligroso, el peso y la potencia se sienten al primer vistazo y controlar el retroceso será uno de los desafíos del juego. A esto hay que añadir que ninguna de **nuestras armas será especialmente precisa** —salvo, quizás, la pistola—. Al apretar el gatillo la mirilla se ensanchará y el cañón empezará a escupir plomo en un área bastante grande frente a nosotros. Esto nos forzará a disparar en ráfagas cortas a menos que el enemigo esté peligrosamente cerca. Normalmente, esto la haremos desde la cadera, ya que **el tamaño de las armas será un obstáculo a la hora de acercar la mirilla a nuestros ojos para disparar con precision.** Además el juego alienta este comportamiento con la posibilidad de empuñar dos armas —ya sean iguales o diferentes— y dispararlas independientemente con los gatillos del mando.

Aunque en general matar nazis es un placer a todos los niveles, **en ocasiones puede llegar a ser frustrante.** Todos los *shooters* cuentan en

mayor o menor medida con un sistema de ayuda al apuntado, especialmente en consola, donde esto se hace con un joystick. Este sistema se encarga de corregir nuestros movimientos, variando ligeramente la posición de la mira cuando apuntamos a un enemigo pero nos quedamos a unos pocos píxeles de distancia. Aquí no termina de funcionar como se espera y en muchas ocasiones podemos acabar vaciando nuestros cargadores en el aire. A esto hay que sumarle el **brutal retroceso de las armas**, que hace casi imposible cambiar de objetivo una vez hemos empezado a disparar. Si avanzamos poco a poco, utilizando las coberturas, manteniendo las distancias y tomándonos nuestro tiempo para apuntar, no tendremos ningún problema, pero esto no siempre es posible. Si nos vemos rodeados y con enemigos avanzando hacia nosotros, movernos, apuntar y disparar, requiere más precisión y velocidad de la que el mando nos ofrece.



Sin embargo, cambiar nuestro modo de juego, probando diferentes acercamientos y rutas tiene su recompensa. **Blazkowicz cuenta con su propio menú de progreso**, en el que se nos muestran una serie de acciones que nos otorgarán ciertos beneficios al completarlas. Pequeños logros como realizar eliminaciones con elementos del escenario, con granadas, en sigilo o con un lanzallamas nos volverán más mortíferos, aumentando nuestra resistencia al fuego o nuestra velocidad al movernos. **Las armas también cuentan con sus propias mejoras**, que desbloqueamos encontrando packs de herramientas por el escenario. Al hacerlo, cada arma se especializa, haciéndose más útil contra cierto tipo de enemigo e invitándonos a combinar nuestro armamento.

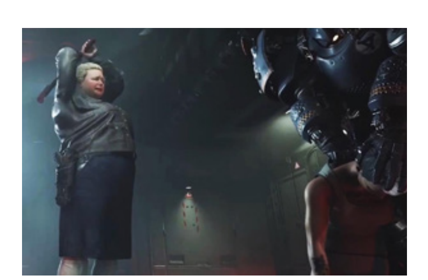
Una vez nos acostumbremos a los controles, podremos dejarnos llevar por la historia de «Terror Billy» y centrarnos en la narrativa del juego. En este aspecto, **este título demuestra que se puede llevar la trama de un *shooter* a un nuevo nivel.** La historia tiene un ritmo excelente y es capaz de mantener la tensión y la atención del jugador como ninguno. Cuando los tiroteos empiezan a repetirse aparece una nueva idea, mecánica, o desafío, que nos hace volver a inclinarnos hacia adelante y mantener los ojos en la pantalla. Al contrario que muchos otros, **no nos muestra todas las cartas desde el principio,** sino que las guarda con celo y las juega en el momento justo para volver a ponernos los pies en la tierra si nos hemos venido muy arriba o recompensarnos tras haber superado una fase especialmente difícil.

Wolfenstein II: The New Colossus es un juego exigente, incluso en dificultad 'normal', que consigue atraparte con sus personajes y su lucha. A pesar de ser deliberadamente lineal, **nos da libertad para explorar y experimentar por unos escenarios cuidadosamente diseñados.** A lo largo de toda la trama, nuestro soldado cambia, pasando de un hombre herido, derrotado y que se sabe cerca del final, a uno renacido, con esperanza y con la vista puesta en el futuro. **Cada giro del guión y cada nueva sorpresa nos acerca un poco más a BJ**, hablándonos de su pasado, su miedo a dejar huérfanos a sus hijos no natos y su voluntad de combatir todo aquello que odia. Es todo un homenaje a las buenas historias, a los buenos juegos y a su propio pasado, un pequeño refugio para los amantes de los juegos de disparos en un mundo dominado por los micropagos y las cajas de *loot*.

Aprovecha las armas pesadas

—

Eliminar a un soldado de élite nazi tiene recompensa, podremos usar sus armas contra el ejército nazi.

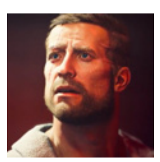


No todos los alemanes son nazis

—

La hija de Irene Engel será una de nuestras más valiosas aliadas gracias a sus conocimientos sobre maquinaria y estratégias bélicas del ejército alemán.









ANÁLISIS

CALL OF DUTY
WWII

POR ALEJANDRO CASTILLO

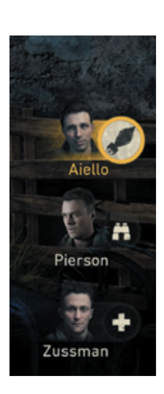
Es hora de volver a los orígenes. La franquicia *Call of Duty* vive en una deriva desde que a principios de la presente generación se afianzara la apuesta por los entornos del futuro. Desde *Black Ops II* en los últimos coletazos de PlayStation 3 y Xbox 360 hasta *Infinite Warfare*, el tridente de compañías estuvieron envueltos en una competición por ver quién era capaz de llevar la fórmula a un nuevo nivel. Durante estos cinco largos años el desgaste se ha sentido mucho más ahí fuera, entre el público acérrimo a la marca. La realidad es bien distinta: hay veces que echar la vista atrás es clave para tomar impulso en el presente.

Una todavía joven Sleedgehammer Games se enfrenta a su segunda entrega en solitario con la responsabilidad de introducir a los jugadores en la esencia *Call of Duty* más pura. La célebre frase «*con los pies en el suelo*» que ha caracterizado a la maquinaria publicitaria detrás del título se traslada también al estudio. Michael Condrey y su equipo se enfrentan a un escenario bélico explotado hasta el exceso, pero tremendamente interesante para quienes gustan de los *first person shooters*.

Así pues nos enfrentamos cara a cara a *Call of Duty: WWII*. Su llegada en pleno 2017 no es casualidad, sobre todo tras sufrir la gran influencia de la exitosa saga de DICE y su vuelta a los contextos históricos del pasado siglo. A grandes rasgos podríamos decir que se trata del «control de daños» por parte de Activision.

Uno de los sucesos clave del éxito de las tropas aliadas durante la reconquista de Europa, el desembarco de Normandía, es el pistoletazo de salida para la última entrega de la saga *Call of Duty*. Rodada y representada en multitud de formas, la llegada de las tropas estadounidenses a las costas francesas también ha sido una de las imágenes más usadas de cara a la promoción del título. Aunque para muchos la campaña no sea el principal atractivo, lo cierto es que un contexto de este calibre se presta bastante a tener un modo historia de cierto peso.

En esta ocasión controlaremos a un joven soldado llamado Daniels. Recién alistado en el ejército estadounidense, su estreno en el conflicto ocurre justo el mismo Dia-D. Su posterior supervivencia tras tamaña batalla le llevará junto a su pelotón por la parte Oeste del conflicto; desde Francia hasta los hechos posteriores a la fallida operación Market Garden en la orilla del Rio Rin.



¿Una ayudita por aquí?

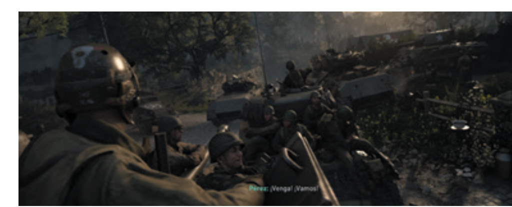
Nuestros compañeros de pelotón podrán prestarnos sus habilidades para beneficiarnos de diversas ayudas, como botiquines, ataques de mortero y mucho más.



Una vez tomamos el mando, nuestras sensaciones no son las mejores. La fuerza de un evento como éste para dar comienzo a la historia parecía apuntar a una gran representación del mismo. Craso error, y es que **la misión** —de escasos ocho minutos de duración— **se convierte en una sucesión de tópicos al más puro estilo *Hollywoodiense*.** La compañía recurre a los típicos artificios que buscan impresionar al jugador. ¿Lo consigue? Pobremente, y es que todo lo mostrado ya lo hemos vivido con anterioridad en multitud de obras —y con mejor gusto, para qué negarlo—.


Pocos momentos de calma encontraremos

Tras el sabor agridulce del quiero y no puedo comentado con anterioridad, los hechos sucesivos van tomando un ritmo cada vez más elevado misión tras misión. Para inducirnos a la novedad, Sleedgehammer ha incurrido en la vuelta de ciertas mecánicas presentes en la era dorada del *shooter*. Reluce por encima del resto el nuevo sistema de salud. Ahora contaremos con una barra de vida mostrada en la parte inferior de la pantalla que no se regenerará de forma automática. Sí, **los botiquines están de vuelta.** Obtendremos paquetes de medicinas por diferentes vías: ya sea mediante la exploración del entorno o solicitándolo a un compañero.

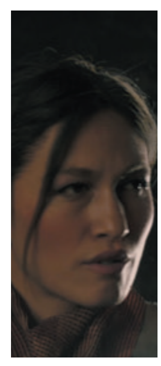


La llegada de los botiquines cambia completamente la manera en la que nos enfrentamos a las secuencias de tiroteo. El *tempo* marcado es más pausado, se aprovechan mejor las coberturas —ayuda el hecho de poder asomarnos por encima de ellas si mantenemos el botón de apuntado— y en definitiva se han de medir mejor nuestros esfuerzos en combate. Sin embargo, de la misma forma que cambia la manera en la que debemos jugar, **también facilita en exceso respecto a una mecánica tan de la vieja escuela.** La animación de curación se puede realizar en cualquier circunstancia y en tan solo cuestión de segundos. Esto nos permitirá tomar más riesgos de los que deberíamos, sumado a la excesiva cantidad de suministros que encontraremos: en ningún momento nos veremos en muchos apuros, incluido en dificultad veterano.



Los botiquines cambian por completo los tiroteos.





Noche de terror

El fantástico modo zombie vuelve con un cambio de tono realmente interesante. Se priorizará en el hilo argumental en pos de afianzar una aventura menos caricaturizada.

VUELTA A LOS ORÍGENES
CON LOS PIES EN EL SUELO

La campaña nos tomará en torno a las **ocho horas de juego** en la dificultad más alta. Además de los botiquines, otras novedades jugables se han sumado a la fórmula más clásica de la franquicia. Ahora **podremos pedir a nuestros compañeros de pelotón diversos suministros** que nos facilitarán la tarea en un momento determinado. Por ejemplo, **Zussman nos puede lanzar paquetes de salud.** Una vez que se lo pidamos, la acción requerirá de un tiempo de refresco medianamente alto para poder volver a utilizarlo. De esta forma no abusaremos de las ayudas y podremos volar más tiempo solos de lo que podría parecer en un primer momento.

Ese ritmo creciente al que aludimos en anteriores párrafos nos permite mejorar en líneas generales las sombras cernidas durante los primeros compases. **En cada misión encontramos un popurrí de situaciones vividas en anteriores entregas pero concentradas en pequeñas dosis.** Desde escenas en los que los vehículos cuentan con gran peso, pasando por estancias de infiltración al más puro estilo *Medal of Honor* y los siempre omnipresentes QTE remozados para no caer en la repetición. No estamos ante la mejor campaña, pero sí que es una de las más frescas de lo que llevamos de generación.

Sin lugar a dudas, **la joya de la corona se encuentra en el aspecto multijugador competitivo.** Es en ella donde se encuentra el mayor número de cambios introducidos respecto a sus antecesores. Nada más comenzar nos veremos en la tesitura de elegir la división a la que queremos pertenecer. Esta elección tan solo tendrá peso en los primeros niveles; podremos cambiar entre una y otra en cualquier momento a través del menú de equipamientos. **Tendremos a nuestra disposición cinco**, a elegir entre Infantería, Aerotransportada, Blindado, Montaña y Expedicionaria.

Cada una se especializa en un determinado tipo de combate. Montaña busca las largas distancias rifle de francotirador en mano, mientras que Aerotransportada es una división versátil para jugadores que prefieren la movilidad por



encima del estacionamiento. No existen restricciones de ningún tipo en cuanto a armamento se refiere, es decir, todas las armas pueden usarse en cualquier división, pero para obtener puntos de experiencia deberemos utilizar las características de una. No solo por los puntos, sino porque las capacidades de la división se exprimen usando ese tipo determinado de arma.

Todo el sistema de *perks* se ha renovado en vistas de ofrecer una experiencia especializada. Ahora podremos elegir tan solo uno entre una amplia variedad de opciones, mientras que la división nos reportará hasta cuatro ventajas especiales. Estas ventajas no tienen el mismo factor decisivo que las composiciones que podíamos realizar en el pasado, y sirven como medida preventiva para que divisiones rivales no puedan hacer un uso completo de sus arsenal. Un caso muy concreto: solo los participantes en Montaña podrán apuntar con pulso firme al usar un rifle de precisión. La vuelta a los combates clásicos es la mayor alegría que los seguidores de la franquicia podrían recibir. Tras todos estos años en búsqueda de verticalidad, que el sistema de juego vuelva al plano horizontal crea destellos de la mejor época de *Call of Duty*. **Si bien los ajustes ayudan a crear el mejor balance de la marca en la presente generación, no todo termina de encajar a la perfección.** Uno de los mayores problemas encontrados reside también en los francotiradores. Las zonas de daño al acertar con este tipo de armamento tienen un número bastante elevado, y de cintura para arriba fácilmente se puede abatir con tan solo una bala. Tampoco ayuda el tamaño de las *hitboxes*, un pelín grandes para nuestro gusto. Esta corriente de ayuda crea una tendencia al alza hacia el número de usuarios que utilizan la división de Montaña por partida. No, no es divertido morir sin posibilidad de un combate justo.

Más allá de los modos de juego tradicionales, en *Call of Duty: WWII* encontraremos una novedad que puede echar raíces en entregas venideras. Nos referimos a **Guerra**, un modo por objetivos que simula operaciones casi extraídas del modo campaña. La mayoría cuentan con tres zonas que se irán abriendo progresivamente si el atacante va cumpliendo la anterior. Una de ellas simula el desembarco de Normandía. El equipo atacante deberá abrirse paso por la playa mientras que los defensores se encuentran apostados en los nidos de ametralladoras. Si los aliados capturan los puestos, una nueva estancia se abrirá con un nuevo objetivo, y así hasta tres veces por partida.

Son similares a las operaciones históricas encontradas en *Battlefield 1*, pero obviamente a menor escala. Aquí no se tiene en cuenta el ratio de bajas y muertes, simplemente debemos empujar con todas nuestras fuerzas para llevarnos la victoria. Una vez terminada, los dos bandos se intercambiarán los papeles para tener las mismas posibilidades de éxito.

No debemos olvidarnos del célebre modo zombie. Sleedgehammer Games ha tomado las riendas del cooperativo cambiando completamente de tono. Pasamos de la cierta caricaturización de los enemigos a un escenario tétrico, de modelados gore y formas que rozan el delirio. El hilo argumental toma más peso si cabe, afectando de lleno a la libertad que siempre le ha caracterizado. Aunque la experiencia se torne mucho más ajustada a las exigencias narrativas, el modo sigue siendo la alternativa perfecta para quienes no gustan del competitivo.

En conclusión, ***Call of Duty: WWII* era la entrega que necesitaba la marca** más laureada por parte de Activision. Pese a algunos momentos ácidos del modo historia, estamos sin lugar a dudas ante la mejor campaña de la saga de lo que llevamos de generación (que no es mucho, pero sí en cuanto a competencia). La vuelta a los orígenes se palpa en cada uno de los tres grandes aspectos del juego, siendo más satisfactorio si cabe en el apartado multijugador. Pese a ciertas aristas que pulir en futuros parches, el combate se encuentra bastante bien equilibrado, dejando atrás épocas oscuras. **Este tren es el idóneo para volver a subirnos a la fiebre COD**.



DIRECTOR

MICHAEL CONDREY

...

Jefe del equipo de desarrollo y co-fundador de Sleedgehammer. Ha sido uno de los principales artífices de la entrega original de *Dead Space*, además de toda la etapa James Bond en Electronic Arts.

—

«No busco medianías: quiero ofrecer grandeza.»

—

Pese a que en un primer momento pretendía realizar una secuela de *Advanced Warfare*, volver a la Segunda Guerra Mundial se convirtió en el principal atractivo de la nueva entrega de *Call of Duty*.



Aquí mi fusil, aquí mi caja de suministro

—

WWII también se suma a la fiebre de las cajas de suministros. En ellas encontraremos multitud de objetos de personalización, además de variantes únicas para nuestras armas.



ANÁLISIS

ASSASSIN'S CREED
ORIGINS

POR ROBE PINEDA

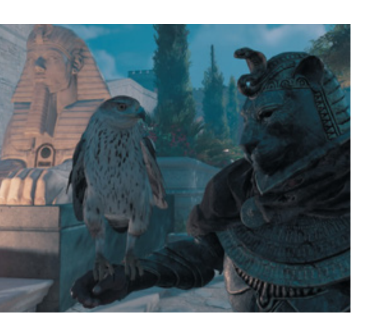
Parece que fue ayer cuando, durante la conferencia del E3 2006, vimos por primera vez aquella espectacular llegada de Altaïr a la ciudad de Damasco, capital de Siria. A lo tonto, han pasado **más de diez años** desde que la saga por excelencia de Ubisoft se encuentra entre nosotros. Mucho tiempo... y muchas entregas. Tantas, que algunos usuarios comenzaron a cuestionar el rumbo que la franquicia estaba tomando, dando lugar a que el prestigioso estudio galo decidiera brindarle un breve descanso para dedicarse en cuerpo y alma al desarrollo de la entrega que tenemos entre manos: *Assassin's Creed Origins*.

Realidad y ficción vuelven a darse la mano para sumergirnos en las vastas tierras de Egipto, uno de los países más bellos del continente africano. Después de muchos rumores, Ubisoft reveló la existencia del juego y, desde entonces, la expectación entre los jugadores ha ido subiendo poco a poco, hasta convertir al título que estamos a punto de abordar en uno de los más esperados de **un año que difícilmente podremos olvidar**. Muchos nombres importantes se han dado cita este 2017, y la Orden de los Asesinos no ha querido perderse la fiesta.

Aunque la saga siempre se ha caracterizado por unas señas de identidad muy acentuadas —mundo abierto, recolección de objetos, mecánicas de sigilo...— *Assassin's Creed Unity* supuso un punto de inflexión en lo que al apartado jugable se refiere, convirtiéndose en una de las entregas más queridas de los últimos años. En esta ocasión, la compañía presidida por Yves Guillemot se reta a sí misma, con la intención de ofrecernos **el título más ambicioso de sus más de treinta años de historia**.

EL ORIGEN DEL ASESINO

DESAFIANDO A LOS DIOSES



Una amiga de altos vuelos

Se llama Senu, es un águila y nos acompaña durante todo nuestro viaje. Podemos controlarla para sobrevolar el escenario y planificar nuestro siguiente movimiento.

Siempre que presenciamos la revelación de un nuevo título de la franquicia, ponemos las miras en el marco elegido para desarrollar la aventura. Hemos estado en Jerusalén, Florencia, Londres, París e incluso en El Caribe. La saga nos tiene acostumbrados a sumergirnos en diferentes épocas y emplazamientos únicos, y en esta ocasión la ubicación elegida nos conquistó a todos desde su anuncio. Viajar al Antiguo Egipto en pleno año 49 a. C. nos permite reinterpretar los hechos acontecidos durante **el reinado de Cleopatra Filopátor Nea Thea —más conocida como Cleopatra VII— al frente de la Dinastía Ptolemaica**. Sin duda, el marco elegido para esta ocasión resulta tan rico como ambicioso, al igual que las posibilidades jugables que trae consigo la nueva entrega de una de las sagas más exitosas del Siglo XXI.

Como ya sabéis, nosotros nos ponemos en la piel de Bayek, un Medjay que vela por la seguridad de las gentes de su pueblo. En plena lucha de poder entre Cleopatra VII y su hermano Ptolomeo XIII, la sociedad egipcia vive sumida en el desasosiego que supone la más que probable invasión de **la República Romana, comandada por otro personaje histórico cuya sombra es muy alargada: Julio César**, el dictador nacido en la capital italiana. Nuestra misión es presenciar y aprovechar la tormenta de acontecimientos que se avecina con el fin de convertirnos en asesino gracias a las fuerzas secretas... Siempre y cuando logremos establecer contacto con ellas.

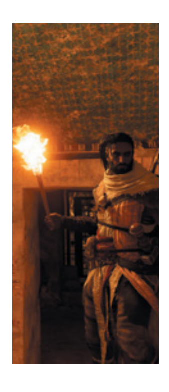
¿Qué es un Medjay? Estoy seguro de que muchos —entre los que me incluyo— os lleváis haciendo la misma pregunta desde que Ubisoft comenzó a ofrecernos detalles sobre la historia del juego. Dicha palabra fue usada por los distintos Imperios con diferente definición, y es que originalmente se consideró que los Medjay no eran más que hombres nacidos en una región ubicada en el noreste de Sudán. En los tiempos que nos acontecen durante el juego, la palabra pasa a emplearse para referirnos a una especie de tribu y no a un lugar. Un grupo de personas capacitadas para la exploración del desierto y las artes de lucha. Cabe destacar que Bayek es conocido como el último Medjay, dejando claro que su protagonismo debe ir mucho más allá de lo testimonial.

Servidor nunca ha sido un seguidor incondicional de la franquicia, pero, en esta ocasión, debo felicitar a Ubisoft, porque el trabajo que han llevado a cabo para aprovechar semejante premisa y recrear un lugar tan especial no solo ha supuesto una tarea titánica, sino que, además, el resultado es maravilloso. Creo que no exagero si digo que *Assassin's Creed Origins* cuenta con **una de las mejores ambientaciones que se han visto jamás en el videojuego**. La extensión del mapeado resulta prácticamente inabarcable y la obsesión por el detalle se hace patente en cuanto nos paramos unos segundos a contemplar todo lo que nos rodea. Pocas veces hemos tenido la ocasión de cruzar un gran desierto con la sensación de estar ahí, temiendo la aparición de tormentas de arena, o de cosas mucho peores...



Bayek tiene en su mano el destino de su pueblo.

POR ROBE PINEDA



Que se haga la luz

Encender una antorcha es la mejor manera de encontrar tesoros en entornos interiores, y de evitar algún que otro susto...

A la hora de encajar a la saga en un género, hay una palabra que se nos viene a todos a la cabeza: *sandbox*. Tendemos a llamar así a cualquier juego que nos ofrece un entorno extenso por explorar, libertad de acción y un progreso que se aleja de la linealidad tan acusada que encontramos en otras propuestas. Aunque la saga de Ubisoft puede definirse perfectamente como tal, en esta ocasión nos encontramos ante algo más complejo que de costumbre, y es que **no es ninguna locura decir que *Assassin's Creed Origins* es un RPG**.

Vale, es obvio que no podemos decir que estemos ante un juego de rol como lo hacemos para referirnos a títulos como *The Witcher 3: Wild Hunt* o *The Elder Scrolls*... Pero tampoco tengo nada claro que debamos compararlo con otros juegos de acción y mundo abierto como *Grand Thef Auto*. Sí, **tenemos un gran mapeado a nuestra disposición** y nadie nos obliga a tomar un camino definido, pero, no obstante, el juego cuenta con tantos elementos sacados directamente de varios géneros que, a fin de cuentas, creo que es mejor evitar clasificarlo dentro de un estilo concreto.

Durante los primeros compases del juego, todo lo que vemos parece continuar lo visto en anteriores entregas. Sin embargo, las nuevas ideas lo convierten en toda **una revolución** para la franquicia. El sistema de combate, desarrollo del personaje y la propia estructura de las misiones se han retocado, ofreciéndonos una experiencia renovada que sabe desmarcarse de su propia historia en aras de sentar los cimientos para sostener un futuro de lo más ilusionante para la saga.

Vamos a empezar por **el sistema de combate, que se muestra muy diferente en función del número de rivales al que nos toque hacer frente**. Si decidimos plantar cara a un grupo de enemigos, las batallas no distan mucho de lo visto hasta ahora, pero donde realmente encontramos novedades es en el combate uno contra uno. Cuando nos enfrentamos a un único enemigo, la experiencia resulta relativamente similar a lo que podemos encontrar en *Dark Souls*, el fenómeno de From Software, y es que nos vemos obligados a levantar nuestro escudo, calcular los movimientos del oponente y esperar el momento exacto para tratar de asestarle un golpe mortal. Al igual que Bayek, los enemigos tienen su propio nivel y, si decidimos hacer frente a uno que supere nuestras aptitudes, alzarnos con la victoria supone **un auténtico desafío**. Como decía anteriormente, es una pena que los combates masivos no estén tan inspirados y se antojen tan anticuados.



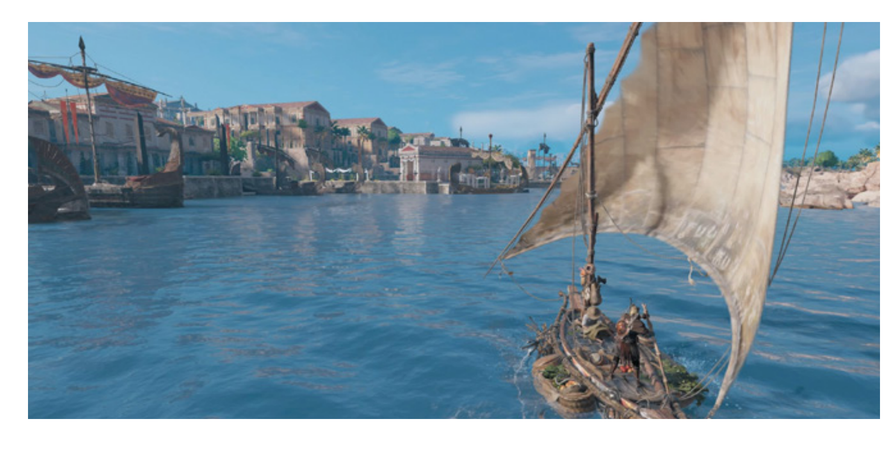
El componente RPG sienta de maravilla al mundo abierto.







Montar a caballo es la mejor opción para cruzar el desierto



Como no podía ser de otro modo, **el sigilo juega un papel fundamental** en el devenir de muchas de las misiones que abordamos. Ocultarnos entre las sombras —y los arbustos— es una opción interesante para ir eliminando enemigos uno a uno sin que el líder del grupo de vigilancia nos detecte; aunque la principal novedad la encontramos en la posibilidad de **ponernos a los mandos de Senu** para planificar nuestro próximo movimiento. Senu nos acompaña en todo momento y nos permite sobrevolar zonas cercanas a nuestra posición, marcar objetivos y localizar enemigos y animales, algo que dota al juego de **cierto componente estratégico**.

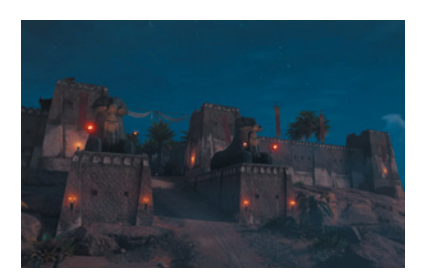
Otro de las grandes novedades que trae consigo *Assassin's Creed Origins* es **el catálogo de armas, más variado y extenso que nunca**. Lo primero que nos llama la atención es la decisión de apostar por un sistema similar al de juegos como *Borderlands* o *Diablo*, que clasifica las armas por colores en función de su rareza, empleando el color dorado para mostrarnos las más poderosas. Espadas, arcos, martillos... La cantidad de armas que encontramos es muy elevada, y no solo debemos fijarnos en el color; sino en sus atributos. Las más comunes constan de unos valores de ataque, mientras que las de color púrpura o dorado nos brindan diversas bonificaciones. En resumen, **el nuevo sistema de armas es todo un acierto** y nos invita a explorar en busca de los tesoros más cotizados.

En cuanto al desarrollo de nuestro personaje, tenemos un gran elenco de aptitudes que podemos aprender si hacemos uso de los puntos de habilidad que obtenemos al subir de nivel, algo que logramos cumpliendo misiones, derrotando enemigos y resolviendo acertijos. Tenemos tres ramas disponibles, siendo recomendable echar un vistazo a todas en busca de las características que mejor se adapten a nuestro estilo de juego. Personalmente, yo me he sentido muy cómodo mejorando tanto las capacidades de sigilo, como las acciones que puede llegar a realizar Senu.

Cambiando de tema, es hora de centrarnos en lo que da de sí la recreación de Egipto que ha llevado a cabo Ubisoft. Recorrer largas distancias a caballo, pasear por las calles de ciudades como Alejandría o cruzar un enorme lago en barco es todo un espectáculo. El apartado gráfico brilla con luz propia: escenarios plagados de detalles, efectos como una puesta de sol o la arena que se levanta con el viento o el reflejo de la luna en un lago... *Assassin's Creed Origins* es **un auténtico regalo para la vista**.

En lo que concierne al desarrollo de la aventura encontramos luces y sombras. **Las misiones principales son muy divertidas** y en alguna ocasión nos ofrecen situaciones muy intensas. **Sin embargo, las misiones secundarias no están demasiado inspiradas** y muchas de ellas nos llevan a convertirnos en «*el chico de los recados*», aunque, por suerte, también encontramos algunas más elaboradas, que nos exigen explorar lugares inhóspitos que ocultan grandes tesoros... Y grandes peligros.

Assassin's Creed Origins no es perfecto, pero hace gala de una serie de virtudes que lo colocan como **uno de los mejores juegos de la saga**, sentando las bases que nos llevan a soñar con un futuro ilusionante. Si os gusta explorar, luchar y no teméis a los dioses vuestro lugar está en Egipto.



A la luz de la luna

Estampas así de bellas se suceden continuamente gracias al realismo con el que Ubisoft ha recreado el paso del tiempo. Explorar una vez cae la noche es todo un espectáculo.

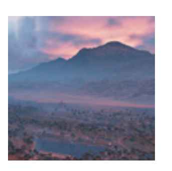


Cuando el viento sopla a favor

Al igual que sucede en las últimas entregas de la saga, los barcos vuelven a ser indispensables para llegar a todos los rincones del extenso mundo por el que viajamos.









ANÁLISIS

SONIC FORCES

POR JUAN TEJERINA

Cara o cruz. La suerte está echada. Sega ha lanzado la moneda para decidir el sino del erizo más emblemático de la historia. *Sonic Forces* había depositado sus esperanzas en un lado de la moneda. Una cruz que presagiaba —con místico simbolismo— **el futuro de un título** que nos llega carente de alma, descafeinado, con serias taras en su jugabilidad y una descorazonadora sensación de desesperación. Reflejo del sentir del Sonic Team, sabedor de que las riendas del erizo hace tiempo se rompieron y **ha llegado la hora de dejar que su futuro dependa de otro equipo**.

Sonic Forces es la respuesta a una comunidad que no sabe lo que quiere. La delegación del criterio creativo a **un sector muy concreto** de los fans del erizo. Al más acérrimo de todos. Aquel carente de cualquier atisbo de capacidad crítica. Un grupo fácil de complacer, que aplaudirá con ferocidad cualquier producto relacionado con el erizo. *Sonic Forces* es el esfuerzo del Sonic Team por calar entre aquellos fans que se aglutinan en comunidades y comparten dibujos protagonizados por avatares de sí mismos. Caricaturas que buscan personificar sus egos en el universo de Sonic. Mack the Wolf, Andrew the Chicken y Power the Walrus están de enhorabuena.

El concepto creativo en torno al cual gravita todo el espíritu del juego se basa en introducir al jugador en el universo del erizo. Hacerle sentir parte del grupo y de la aventura. **Chocar el puño con su ídolo.** Pero más allá de eso, no podemos obviar las costuras del juego. Un lanzamiento que apenas dura cuatro horas, con fases que no resultan divertidas y cuya jugabilidad está tan mal calibrada que puede llegar a grabar una mueca de frustración en la cara del jugador. Sí, **en la cara**. El lado con el que jugaba *Sonic Mania*. Aquel al que el azar —o el público— ha dado la razón.



*Han (反) significa "cambio", "darle la vuelta a algo", "ver algo de forma diferente", y Sei (省) significa "revisar", "autoexaminarse". La traducción típica de la palabra completa hansei (反省) suele ser "reflexión" o "introspección".

—Kirai (Un geek en japón) www.kirainet.com



El novato

El principal atractivo de *Sonic Forces* reside en la posibilidad de crear tu propio avatar para unirte a los amigos de Sonic y salvar juntos el mundo. Una mecánica que nos fuerza a jugar con un personaje que no es Sonic y cuyo planteamiento jugable no acaba de ser divertido.

LA CAÍDA DEL SONIC TEAM

UNA APUESTA FALLIDA

Resulta muy difícil mirarte a los ojos, viejo amigo. ¿Qué ha ocurrido? Quisiera pararme a recordar juntos. Observar al pasado, rememorar aquellos tiempos de gloria y hacer un ejercicio de ***hansei*****, como dicen en tu tierra. Una amistad duradera debe cimentarse en pilares sólidos, y **no siempre agradables**. Un amigo no es aquel que te dora la píldora, sino el que está a tu lado para advertirte de que algo no va bien. De que quizás vas a cometer un error. Aquel que cuando tropiezas, te tiende la mano para levantarte y **utiliza la otra para señalar la piedra**. Hoy, Sonic, **me toca a mí ser ese amigo**. Me toca decirte que no lo estás haciendo bien. Que se te echa mucho de menos.

En un año glorioso como el que hemos tenido la suerte de vivir, el mundo ha presenciado el regreso de las mayores leyendas de la historia del videojuego. Ha vuelto Link, empuñando su Espada Maestra y dispuesto a luchar junto a la Zelda más actual de la historia. También ha regresado Mario, tu eterno rival, protagonizando una odisea que conforma la mejor entrega de su carrera. Y tú hiciste un amago de volver **con un reflejo del pasado** que no era sino una ilusión: pero no una evolución. Tu apuesta principal, aquella que debería seguir la senda del resto de leyendas, se ha revelado como un auténtico fracaso donde lo más preocupante no eres tú: sino quien marca tus pasos. Y es que, querido amigo, el Sonic Team **no es capaz** de darte las alas que necesitas. No sabe qué hacer contigo. Tu legado le ha superado. Es hora de dejarte correr. **Correr de verdad.**

No quiero andarme con paños calientes, *Sonic Forces* no es un buen juego. Ni tan siquiera como título —más allá de lo que se espera de su protagonista— podría decir que es un juego disfrutable. Es un lanzamiento concebido con el ánimo de dar respuesta a una de las facciones más radicales dentro del *fandom* que rodea la figura del erizo azul.

Es interesante hacer un ejercicio de reflexión para saber **cómo** Sega ha llegado hasta este punto. Por todos es sabido que los últimos titulos del erizo no han tenido la calidad espera-

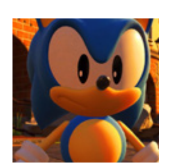


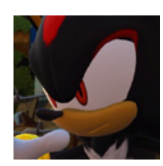
POR JUAN TEJERINA

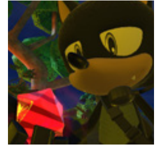


¿Dónde estoy?

No son pocas las fases en las que el personaje se torna minúsculo e imposible de localizar. Algo que se hace aún más preocupante con un sistema de control mal calibrado. Moviéndose a 30 FPS, en Switch, no son pocas las veces que no sabremos dónde estamos. En la imagen, tuve que usar un arma que desplegaba cuatro seres púrpura para poder localizarme.







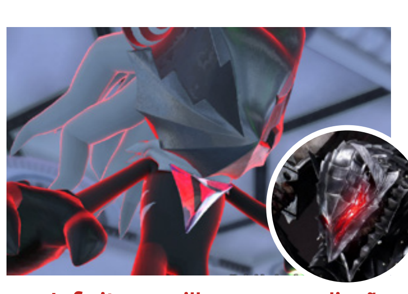
da. Algunos más notables que otros, la realidad es que el sentir general en torno a Sonic **no es del todo positivo**. Algo que sabe muy bien Sega, que no en pocas ocasiones se ha pronunciado para afirmar *«necesitamos tiempo para replantear a Sonic»*. Tiempo que han invertido en escuchar a su comunidad, y —por loable que parezca— esto puede ser **un error.**

Los seguidores de Sonic pueden dividirse en dos claros grupos. Por un lado tenemos a aquellos que crecieron con sus juegos desde que era un bonito *sprite* de tonos azulados, y por otro a **una generación algo más joven** que entró en contacto con el erizo a raíz de sus entregas para Dreamcast. Si *Sonic Mania* respondía a los reclamos del primer sector, *Sonic Forces* es un abrazo a este último. Un grupo que va más allá del juego y se recrea en su *lore* y mundo. Un sector de seguidores que comparte sus dibujos, historietas y gusta de fantasear con la proyección de sus egos dentro del universo del propio Sonic. Esto es algo que **Sega ha sabido detectar muy bien**, y con ello en mente ha construido un título donde los mayores esfuerzos creativos gravitan en torno al concepto de introducir al jugador en el universo del erizo. Para ello, han montado **todo un sistema** de creación y personalización de personajes que **se antoja innecesario** si lo que buscas es jugar con tu icono favorito. ¿Alguien imagina comprarse un *Mario* para acabar personalizando tu propio fontanero?

Más allá de la opinión que me merece la mecánica principal —la personalización de tu avatar— las sensaciones **no son buenas**. El arsenal de personalización es escaso y la mayoría de combinaciones da como resultado un personaje genérico y carente de carisma. A medida que vamos completando fases, iremos obteniendo **nuevos accesorios cosméticos** para nuestro personaje, pero un gran porcentaje de ellos resulta ridículo a la vista. Una posibilidad que, simplemente, **no le pedirías** a un título del erizo.

Como es de esperar, la presencia del avatar irá más allá de ponerle ropa y se convertirá en uno de los activos jugables **con más peso** dentro del título. Una vez puestos en situación —Sonic ha caído derrotado y se forma una facción rebelde en contra del Dr. Eggman— entraremos en escena. Nos uniremos a la resistencia y ahí comenzará nuestro papel. A lo largo de las 30 fases del juego, se irán intercalando los personajes que controlemos. Según la fase, podremos jugar con Sonic moderno, Sonic clásico y el avatar. Como cabía esperar, el Sonic más moderno apostará por **fases pasilleras de máxima velocidad**, mientras que el clásico abogará por una experiencia más cercana a los dieciséis bits. La gran novedad la trae el avatar, que introducirá la posibilidad de utlizar una suerte de pistola que aplicará diversos efectos.

Sobre el papel, la teoría puede resultar interesante, pero es en la práctica donde **todas las piezas se desmoronan**. Las fases del avatar —principal novedad— resultan aburridas, con una dificultad que roza lo nulo y con una jugabilidad exasperante. Nos vamos encontrando con fases cortas, donde en ocasiones se nos plantean retos de plataformas cuya mayor dificultad **es el propio control**. El personaje acelera de 0 a 100 en menos de un segundo y dependiendo de la aceleración el salto puede pasarse de largo o quedarse muy corto. Medir tus sal-



Infinite, un villano con un diseño muy inspirado en *Berserk*

No son pocos los halagos que ha recibido el diseño del nuevo enemigo de esta entrega. Infinite es un chacal que luce una máscara muy inquietante. Los fans de *Berserk* (Kentaro Miura) no podrán sino reconocer **el casco de su protagonista**. ¡Incluso emite luz por el ojo!



Referencias Culturales

El título está plagado de referencias a *Star Wars*, desde el «Death Egg» hasta fases que nos harán acordarnos de la saga cinematográfica.



tos es un deporte de riesgo y las posibilidades de error son **siempre demasiado altas**. Más allá de esto, el añadido de la pistola no aporta nada, pues los enemigos —lejos de suponer un reto— se antojan poco menos que **conos** posicionados como parte del mapeado.

Si nos centramos en la vertiente moderna de Sonic, las sensaciones son **similares**. El diseño de las fases es muy pobre, sin tener ningún tramo memorable, y es muy fácil olvidarnos de la pantalla que acabamos de superar. Gracias a esa obsesión por la velocidad desmesurada, el Sonic Team **ha sido incapaz** de calibrar una jugabilidad que satisfaga al jugador. **El reto jugable no existe** y tan sólo hay que *«tirar pa'lante»*. Si por un casual tratamos de salirnos de esa dinámica pasillera, los errores de control se hacen más presentes que nunca y es muy sencillo acabar muriendo por un achaque de descontrol.

Cierra el triángulo el Sonic clásico, cuyos controles se antojan especialmente imprecisos en comparación con *Sonic Mania* y cuyo diseño de niveles tampoco ayuda. La experiencia se olvida rápido, y no queda nada en nuestra memoria que nos saque una sonrisa.

La duración de los niveles es escasa, pero eso **no debería suponer un problema**. Una de las claves de *Sonic* es la intensidad. Fases cortas pero bien medidas que supongan un reto para el jugador. Recorridos que apetezca repetir una y otra vez, tratando de superar los tiempos y dominar los trazados. Sin embargo, *Sonic Forces* es incapaz de despertar el deseo de repetir una fase, y la única sensación que queda al terminar cada pantalla es la del **más puro alivio**. Algo que se me antoja demoledor hablando de esta franquicia.

No se puede hablar del erizo sin poner sobre la mesa el apartado sonoro. **La música y Sonic siempre han ido de la mano.** No en vano, cuenta la leyenda que el mismísimo Michael Jackson estuvo implicado en algún momento de la carrera del erizo. Apartado que llegó a su máximo esplendor con las entregas originarias de Dreamcast, donde el equipo creativo puso toda la carne sobre el asador y decidió relacionar a cada uno de sus protagonistas **con un estilo musical concreto**. En un acto de valentía, supieron ir un paso más allá; escribiendo letras personalizadas que reflejaban el sentir de nuestro personaje en cada fase. Algo que en su momento me maravilló y hoy día no he visto repetido en ningún título.

Sonic Forces tampoco es capaz de coger el relevo en este aspecto. Su apartado musical es discreto, sin ningún brillo en especial, y cae muy lejos del cariño y cuidado que lucían anteriores entregas. Música genérica, actual y repetitiva protagonizan cada fase.

Por todos estos motivos, por la carencia de lustre, por la falta de ideas, por la **pésima ejecución** de ellas y por el hecho de jugar demasiado tiempo con un personaje que no quieres —Raiden, me acuerdo de ti— es muy difícil sacar una opinión positiva de *Sonic Forces*. Un juego ideado para los fans **que han olvidado que Sonic siempre ha sido un espíritu libre** y con un mensaje despreocupado. El de vivir tu propia vida (***It doesn't matter.*** T. Harnell). Algo que el Sonic Team ha olvidado, obligándole a vivir la vida de aquellos fans que sueñan con ser parte de él.

Es hora de que Sonic recale en manos de alguien capaz de devolverle al lugar que pertenece. Y ese alguien **no es el Sonic Team.**

¡Choca, colega!

El concepto del juego gravita en torno a convertirnos en aliados de Sonic. Una propuesta que puede agradar a un sector muy concreto del público de Sonic, pero que dejará indiferente a aquel que quiera disfrutar del propio erizo.



ANÁLISIS

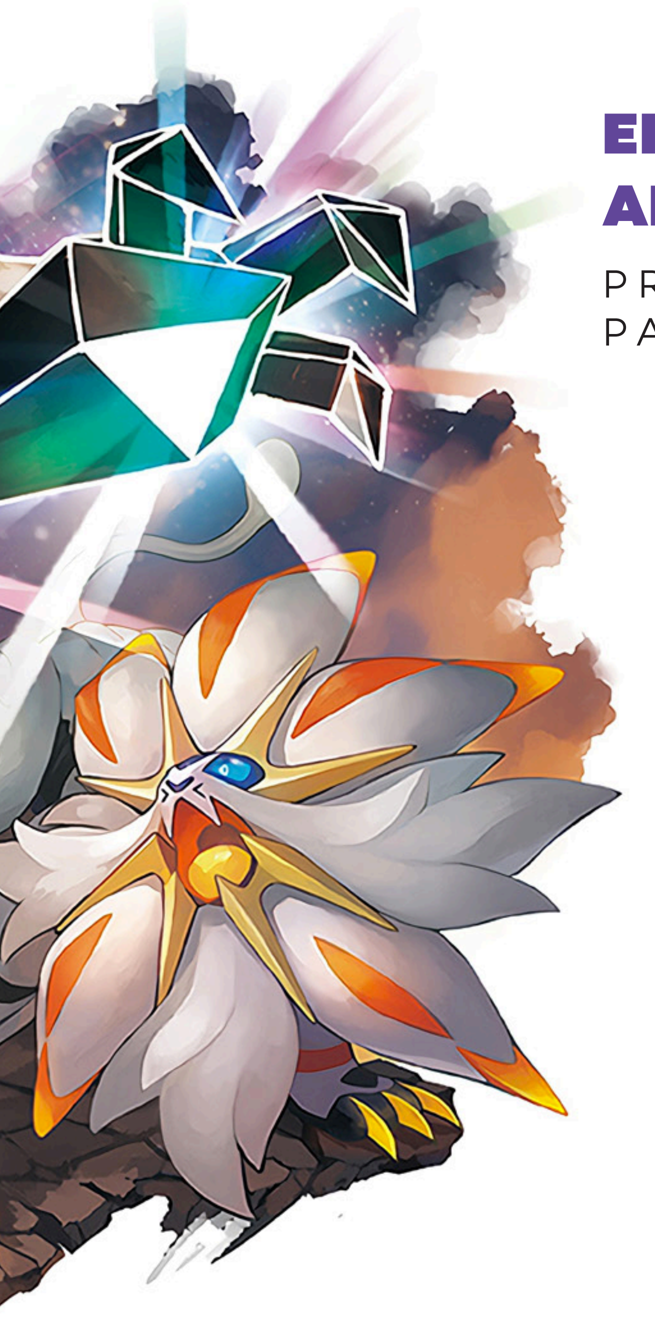
POKÉMON
ULTRA SOL & ULTRA LUNA

POR ISRAEL MALLÉN

Dice el teórico Mark Brown que las mecánicas de un videojuego no solo son una herramienta para superarlos, sino que también constituyen verbos. Es decir, las lógicas jugables confirman un lenguaje, como el verbal y el gestual, **con el que el usuario puede expresarse**. Siempre hay un verbo principal, que se combina consigo mismo u otros para formar oraciones y, así, aumentar la complejidad y riqueza del mensaje. En *Super Mario* es saltar, mientras que en *The Legend of Zelda* es explorar. En *Pokémon*, desde sus inicios, el verbo más importante es descubrir.

Habrá quien considere que combatir o entrenar son infinitivos más válidos para definir el concepto de *Pokémon*. Ambos son indisociables de la saga de Game Freak, pero su base se cimenta sobre el hallazgo. Por más profundo que sea el combate o por mejores que sean los gráficos, lo que torna en especial a cada nueva iteración es el centenar de criaturas jamás vistas, los territorios de una región recién descubierta o los misteriosos planes del equipo malvado. Qué más da que lleve 20 años repitiendo el mismo esquema; **siempre querré conocer un poco más de tan maravilloso universo**.

Pokémon apela a uno de los instintos más básicos del ser humano: la curiosidad. Esa cualidad inherentemente filosófica, que nos desborda cuando somos bebés, brilla en la diégesis que confeccionó Satoshi Tajiri. Erigirse campeón de la liga, la cota más alta para todo entrenador, es tan solo una excusa del argumento para que el usuario acometa el objetivo crucial: completar la Pokédex. Otro ejemplo es que el gancho de *Pokémon Blanco* y *Negro* no fue su propuesta narrativa, más madura de lo habitual, sino la implementación de 151 nuevos monstruos de bolsillo. Desde que tengo uso de razón, **esta saga fomenta la inquietud como casi ninguna otra**.



EL RETORNO A ALOLA

PROTAGONISMO PARA NECROZMA

Precisamente por la importancia del hallazgo, ***Pokémon* sufre sobremanera cuando es continuista**. Y, por desgracia, el regreso a Alola no podía haber sido más reiterativo. Los cambios, nimios, se obvian pulsando el botón A con desdén para omitir diálogos calcados a los de la aventura de hace un año. *Pokémon Ultrasol y Ultraluna* son *ultrarrefritos* más que prescindibles para todo aquel que ya adquiriera las ediciones originales. Empero, son ideales para quien no recorriera el archipiélago tropical de 3DS en su momento. Si este último no es tu caso, al insertar el cartucho te encontrarás con dos títulos excesivamente conservadores.

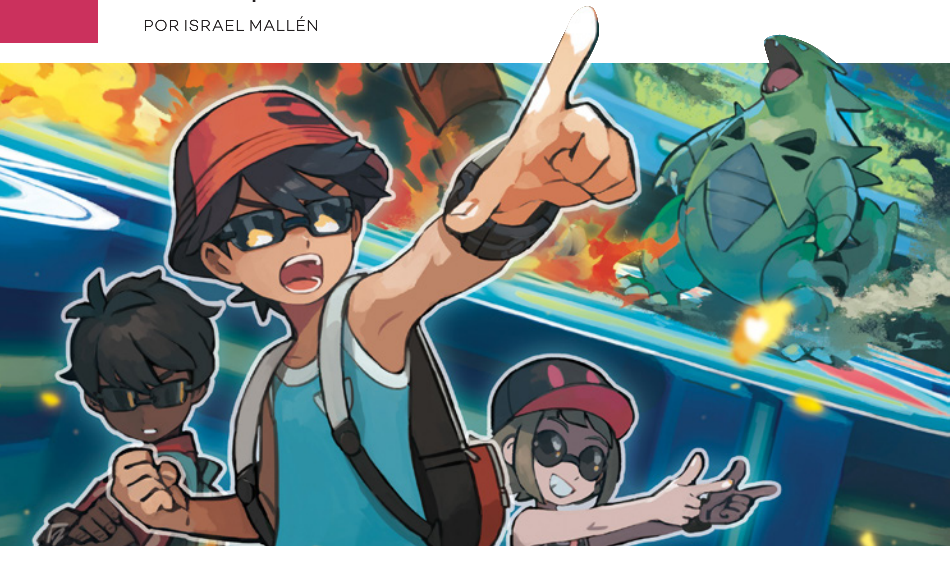
La premisa es exactamente la misma que en *Sol* y *Luna*. El jugador encarna a un joven de Kanto que migra a Alola con su madre. Como tiene 11 años, recibe su primer Pokémon y decide emprender su propio Recorrido Insular. Tilo, un entusiasta de las malasadas, emula al protagonista y entabla una relación de amistad y rivalidad con él. A partir de ahí, los dos superan pruebas de toda índole, combaten junto a sus Pokémon y desarman al Team Skull. **Alola sigue igual**. Y Nintendo espera que tú, lector, también.

Los añadidos se me antojan insuficientes, más propios de un DLC que de una obra completa. La adición de Pokémon de otras regiones en la trama principal es anecdótica, como también lo es el Fotoclub de Alola, aunque este sucedáneo de fotomatón genera momentos divertidos.

En la misma línea, las modificaciones de medio pelo en el argumento no justifican el lanzamiento de una nueva entrega. Valoro que se profundice en la mitología de la región y que el Team Rainbow Rocket ya sea algo más que una ensoñación de los fans, pero ***Ultrasol* y *Ultraluna* son lo opuesto a sus predecesores**. En el primer viaje a Alola, Game Freak demostró una ilusión renovada. El adiós a los líderes de gimnasio o la cuidada ambientación tropical eran especiales porque, sin abandonar cierto conservadurismo, *Pokémon* quería evolucionar. Sin embargo, *Ultrasol* y *Ultraluna* son como una «Piedra Eterna» conformista que renuncia temerosa a cualquier atisbo de avance.

> “ *Los cambios no justifican una nueva entrega.*

POR ISRAEL MALLÉN





Regresa Giovanni

El líder del Team Rocket vuelve a las andadas. Para culminar sus malvadas aspiraciones, Giovanni reúne a villanos de otras regiones en una nueva y temible formación: el Team Rainbow Rocket.

POKÉMON ULTRARREFRITO

ENTREGAS CONTINUISTAS

En estas dos nuevas iteraciones **prima el interés crematístico**, ese que aspira a exprimir la fórmula y se olvida de las promesas juradas en el puerto de Ciudad Hauoli. Me decepciona pensar que el desarrollo de Lylia como personaje o el final más amargo de la historia de *Pokémon* queden en nada. Sé que las versiones ultra siguen la lógica de Cristal, Esmeralda y Platino, pero cuando estas se lanzaron no existían las secuelas de *Blanco* y *Negro*. Y por ello, mi crítica no puede ser la misma.

La nueva Teselia también sufrió añadidos innecesarios como Pokéwood, pero **su historia fue valiente** y enriqueció la diégesis de las ediciones monocromáticas. Tras una sexta generación sin terceras versiones, esperaba que Game Freak no fuera tan perezosa en la vuelta a Alola. A *Ultrasol* y *Ultraluna* les exijo más que a otras continuaciones porque sé que sus autores pueden brindármelo.

Quizá su indolencia sea el rasgo más característico de estos juegos. Hasta la inclusión de novedades, mal equilibrada, **denota cierta holgazanería**. Tanto el principio como el final incluyen bastantes matices respecto a *Sol* y *Luna*, todo lo contrario que el tedioso tramo intermedio. Pero no son más que detalles.

Tras la primera hora, uno apaga la consola con la certeza de que Melemele sigue siendo el peor inicio de la historia de *Pokémon*, torpe y desalentador. Es una revisión que presume de cambios en la trama, pero padece las mismas **carencias de ritmo narrativo** que ya lastraban a *Sol* y *Luna*.

Lo positivo es que *Ultrasol* y *Ultraluna* conservan lo mejor de una generación notable como es la séptima. Alola constituye la región en la que más se ha avanzado en lo que a la relación con los Pokémon respecta. El archipiélago presentó una serie de pequeños detalles reseñables, como **el abandono de las MOs**, sustituidas por las Pokémonturas.

Gracias a este sistema de cooperación con los pokémon, la relación con ellos deja de basarse en el sometimiento, lo que incrementa la consistencia ludonarrativa de la saga. Para mí, **ese fue el mayor mérito de Shigeru Ohmori**.





Lycanroc Crepuscular

—

La nueva forma de Lycanroc es una de las pocas criaturas nuevas. *Ultrasol* y *Ultraluna* no añaden formas Alola, aunque hay un total de 400 pokémon para capturar durante la aventura.

Ultrasol y *Ultraluna* fomentan los lazos en una línea similar con el entretenido surfeo de Mantine, una montura que cumple funciones de minijuego. No obstante, lo más esperanzador en este aspecto y de cara al futuro de la serie es, sin duda, **la convivencia con Pokémon en los escenarios**. A lo largo del viaje, el protagonista se encuentra con varios Pokémon a los que puede acariciar, así como a algunos que deambulan libres por los entornos de Alola. Todavía recuerdo el sobresalto que supuso ver a un Magmar entrar y salir de un cráter en las cercanías del volcán Wela. Esto, con la potencia de Switch, puede devenir en paisajes más vivos e interacciones más naturales.

Otra de las adiciones sustanciales de las nuevas entregas es el ligero aumento de la dificultad en comparación con sus antecesoras. Son más complicadas que Sol y Luna y, por ende, mucho más que cualquiera de los títulos de la sexta generación. Pokémon sigue dándonos la mano, pero **ahora pregunta si la queremos**.

La accesibilidad, exagerada en anteriores ediciones, torna más orgánica gracias a herramientas opcionales como el Repartir Experiencia o los Poderes Rotom. Estos últimos, que debutan en *Ultrasol* y *Ultraluna*, son bonificaciones que otorga la Rotomdex para facilitar la captura de monstruos de bolsillo o incrementar la experiencia obtenida en combate.

Pokémon es un JRPG mucho más profundo de lo que deja entrever el periplo en Kalos, por lo que me alegra **que siga facilitándose la entrada a los menos duchos**. Y quien quiera un reto, lo encontrará si prescinde de estas ayudas, sin necesidad de recurrir a desafíos autoimpuestos como los populares *nuzlockes*.

El *postgame* gana en diversidad, algo que se agradece tras los déficits de *Sol* y *Luna* después del final del juego. Las versiones ultra permiten la captura de **todos los legendarios de la saga**, un ejercicio de coleccionismo que se suma al de la búsqueda de todas las Dominsignias. Asimismo, hay una serie de nuevas misiones interesantes.

Como *Hoenn baby*, la Agencia de Combate, una reconcepción de la Fábrica de Batalla, es especial para mí. Siempre me pareció divertido improvisar estrategias con los Pokémon prestados y, aunque añoro un Frente Batalla completo, **el retorno de esta modalidad me satisface**. Y no es el único guiño a los nostálgicos, ya que también regresa el Pikachu surfero.

La vertiente competitiva online es uno de los principales atractivos de *Ultrasol* y *Ultraluna*. Repleta de facilidades, la séptima generación es la puerta de entrada idónea para los que quieran **adentrarse en el *metagame***. Además de ver los EVs de las criaturas, los entrenadores también pueden potenciar sus IVs, atributos individuales inmutables hasta arribar a Alola. Esto reduce las horas de crianza necesarias para obtener un Pokémon solvente, de modo que agiliza el proceso. *Ultrasol* y *Ultraluna* son el marco en el que transcurrirá VGC 18, un año en el que se permiten más Pokémon y las batallas reducen su duración a la mitad, cinco minutos. Mucho más frenético, el *metagame* que inauguran las ediciones *ultra* es perfecto para iniciarse.

***Pokémon* abandona las portátiles**. Jamás pensé que escribiría esto y menos que la saga de mi infancia se despediría de su hogar con un sabor agridulce. *Ultrasol* y *Ultraluna* perfeccionan a sus predecesores y son las mejores ediciones de 3DS, pero carecen del valor que exige el salto a Nintendo Switch.

Me disgusta sentir incertidumbre ante un momento cumbre para la saga, pero no sé con qué Game Freak nos encontraremos. Si predomina el espíritu de *Sol* y *Luna*, **quizá *Pokémon* imite a *Breath of the Wild* y *Super Mario Odyssey*** para revolucionar la franquicia. Por el contrario, si lo que pesa más es el continuismo de *Ultrasol* y *Ultraluna*, auguro una flagrante decepción.

Las continuaciones de *Sol* y *Luna* lo tenían todo para triunfar. Jamás olvidaré aquella última carta y el vacío que sentí tras la culminación de su historia. No la detallaré, ya que es uno de los momentos que todo acérrimo de *Pokémon* debe experimentar por sí mismo. Más allá de su incuestionable valor emocional, el final abierto de *Sol* y *Luna* era perfecto para plantear los siguientes cartuchos **como una secuela directa**.

Posibilitaba un retorno a Kanto justificado y, de concretarse, habríamos asistido a una construcción de personajes maestra. *Sol* y *Luna* no necesitaban detalles jugables, sino completar el relato de Gladio, Tilo y Lylia. Quizá ocurra en el futuro, pero siempre quedará la espina de que **Game Freak renunció a superarse**. *Ultrasol* y *Ultraluna* son DLCs encubiertos que renuncian a las demandas de sus predecesores.







Ambos son dos buenos juegos, imprescindibles para el que no posea una copia de *Sol* y *Luna*. Aunque escasamente, mejoran una base sobresaliente *per se*, por lo que **sería injusto etiquetarlos como nefastos**. Es un primer billete excelso para viajar a Alola, pero un tedio para los que residen allí desde el año pasado. Analizadas individualmente, son dos obras magníficas que alcanzan el Olimpo de Nintendo 3DS.

Pero el periodismo necesita contexto y, con él, no puedo obviar que son unas terceras versiones cuyas escasas novedades no justifican la compra en absoluto. Representan lo peor de Pokémon, un conservadurismo cobarde que rechaza el riesgo en pro de exprimir al máximo ideas a las que ya no les queda jugo. ***Ultrasol* y *Ultraluna*, no os elijo**.



ANÁLISIS

STAR WARS
BATTLEFRONT II

POR MARC ARAGÓN

¡Guerra! Han pasado dos años desde que el *shooter* del universo Star Wars llegase a las consolas de nueva generación. Con una primera entrega envuelta en polémica debido a su escaso contenido y a la ausencia de un modo historia, parece que la secuela está dispuesta a reparar sus errores.

DICE se ha esmerado en lavar la imagen de su *shooter* espacial, a sabiendas de que los fans no toleran los fallos con esta saga. Añadiendo más contenido y cumpliendo algunos deseos de los jugadores, esperan contentar a todos, incluida Electronic Arts.

Sin embargo, no será tan sencillo. Con la amenaza fantasma de las cajas de *loot* y los micropagos cerniéndose sobre todos los títulos que salen de EA, el *shooter* corre peligro de convertirse en un campo de batalla entre los que juegan y los que compran. La tensión entre los jugadores crece y todo apunta a que la mayor batalla no será digital...





Aprovechando el tirón del cine

—

Al igual que ocurrió hace dos años, la llegada de una nueva película a los cines se sincroniza con las entregas en consola. Si EA no cambia de opinión, en el futuro se añadirá contenido basado en la película de forma gratuita.

LUCHA POR EL IMPERIO

APLASTA LA ESCORIA REBELDE

En la segunda parte parece que DICE ha querido corregir los errores que hicieron que el público pusiera el grito en el cielo. **El juego llega con muchos más mapas, héroes, vehículos y naves que su predecesor** y, por supuesto, un modo historia que ha pasado a formar parte del cánon oficial. Su protagonista es Iden Versio, una oficial imperial, líder del escuadrón infernal. **Versio es fiel al emperador y a sus ideales**, es fuerte, tenaz, decidida y nada le impide llevar a cabo su misión. Es exactamente el tipo de personaje que uno se esperaría ver entre las filas imperiales en cualquier película de la saga. Toda la trama gira entorno a ella, se come cada escena cinemática y su carácter impulsivo y audaz nos atrapa desde el primer momento. Su arco es, sin lugar a dudas, lo mejor de la campaña. Lamentablemente, otras partes no están a su altura.

Sin entrar en demasiados detalles que podrían destripar algunas sorpresas, Versio no será el único personaje que podremos controlar a lo largo de la historia. **Otros harán pequeñas apariciones para revelar algunos hechos ocurridos entre el episodio 6 y el 7 de la saga galáctica**. Tristemente, estas misiones se quedan pequeñas en la mayoría de los casos. Personajes muy conocidos y muy queridos quedan relegados a apariciones cortas e insulsas, que no aportan nada a la trama principal y, además, rompen el ritmo y la atmósfera.

La jugabilidad es otro punto que flojea respecto al conjunto. Tanto cuando encarnamos a Iden como a cualquier otro personaje, nuestras tareas resultan tediosas y repetitivas. En muchos casos **se reducirán a movernos hacia un punto del mapa y aguantar una serie de oleadas de enemigos** mientras esperamos a que alguien (o algo) realice alguna tarea. La estrategia de «avanzar y defender» es un elemento recurrente en los *shooters* que permite mantener al jugador ocupado sin demasiado esfuerzo narrativo, sensación que predomina durante toda la campaña.

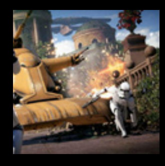


POR MARC ARAGÓN

Peleas de sables de luz

—

Controlar a los Jedi no es tan emocionante como debería. En muchas ocasiones nos limitaremos a pulsar sin descanso del botón de disparo.







Estamos acostumbrados a que la historia de los juegos del género quede relegada a un segundo plano, como si los desarrolladores dieran por hecho que le echaremos un rápido vistazo por encima, para hacernos con los controles y las mecánicas básicas, antes de pasar al multijugador. Pero este juego no lo merece, **Star Wars no lo merece**. Sí, hay buenas ideas y grandes aciertos como Iden Versio, pero todo el conjunto se desinfla según pasan las horas. Las situaciones se repiten, los momentos tediosos abundan y los personajes quedan muy desaprovechados. El público espera que una saga de este calibre, tan conocida y apreciada, tenga una juego a su altura que nos permita vivir aventuras que nos hagan sentir protagonistas. **Sin embargo, toda la campaña deriva del multijugador** (auténtico núcleo del juego, del que copia incluso su sistema de progreso basado en cartas) cuando debería ser a la inversa.

Sin salir del modo para un jugador, el título nos ofrece un campo de prácticas en el que entrenar nuestras habilidades, el modo arcade. Aquí encontramos dos modalidades de juego, el primero consta de una serie de escenarios con varios niveles de dificultad en los que **reviviremos algunos de los momentos más emblemáticos de las películas** y otros para los que DICE se ha permitido ciertas licencias, desde encarnar a Han Solo en la cantina de Tatooine hasta repeler el ataque de los clones en Kamino. Cada escenario cuenta con tres niveles de dificultad, en los que cambian las reglas de la partida, los personajes que podemos escoger o la IA del enemigo.



Batallas espaciales

—

Las batallas espaciales, una de las grandes ausencias de la primera parte, llegan con fuerza. Ponerse a los mandos de un caza Tie o de un Ala-X y enfrentarse a acorazados es una de las mejores sensaciones del juego.

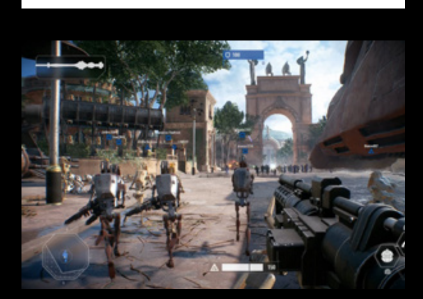
El segundo modo es **el «Arcade Personalizado», que nos permitirá escoger campo de batalla y personajes**, así como definir varios aspectos de la partida. Al jugar en arcade, en cualquiera de sus modos, tendremos la ocasión de conseguir algunos créditos extra alcanzando ciertos logros, como jugar un tiempo determinado con cada clase de soldado o eliminar una cantidad concreta de enemigos con un tipo de

arma específico. Esta modalidad de juego es un excelente punto de partida para prepararse para el multijugador, ya que nos permitirá familiarizarnos con los mapas con relativa tranquilidad mientras obtenemos créditos para nuestras primeras cajas de *loot*.

Una vez cojamos suficiente confianza, será el momento de adentrarnos de lleno en el auténtico protagonista del juego, el modo multijugador. Sus bases no se alejan mucho de lo que nos ofrecía la anterior entrega; **combatiremos en grandes mapas basados en las localizaciones más conocidas de la saga** tomadas de todas las eras, desde el castillo de la reina de *Naboo* hasta el palacio de Maz Kanata en *Takodana*. Las batallas tienen una escala realmente grande, con **hasta 40 jugadores** (dependiendo del modo en que juguemos) disparando al mismo tiempo, y son todo un espectáculo de disparos láser y explosiones. La combinación de tropas de tierra, naves espaciales y héroes crea un intenso caos en el que es complicado seguir un plan o incluso cooperar con los jugadores de nuestra propia escuadra. A pesar de que esto aumenta la cantidad de puntos que obtenemos por cada acción valiosa, **lo más normal es que cada uno vaya por su lado**.

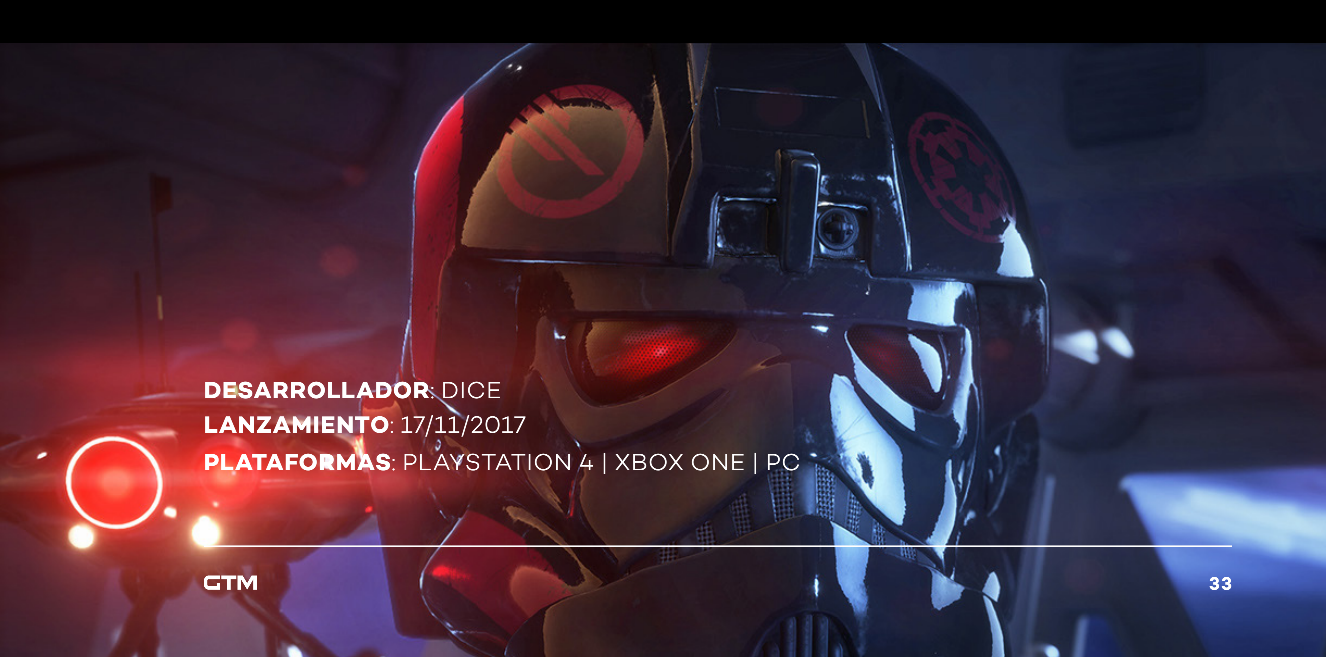
Llegamos al punto más conflictivo del título, que se ha ganado el odio del público a pulso durante años, las cajas de *loot*. Originalmente, estas cajas eran packs de texturas y otros elementos con los que decorar y personalizar a nuestros avatares. **En *Battlefront 2* se han llevado mucho más lejos y se han convertido en el centro de toda la progresión del jugador**. Tanto que se ha eliminado por completo la posibilidad de editar a nuestras tropas. La mejora de las distintas habilidades, como el daño o la puntería, depende de las cartas que tengamos equipadas en ese momento. Las cartas las obtenemos en cajas, que podemos comprar con los créditos que obtenemos tras cada batalla. **Aunque los micropagos se eliminaron del juego el mismo día de su lanzamiento** (presionados, según las malas lenguas, por el propio CEO de Disney), durante unas horas se pudo comprar cajas con dinero real. Esto desembocó en que, durante los primeros días, los jugadores que habían usado moneda real para conseguir cartas extra partían con mucha ventaja. **Lo más probable es que el imperio contraataque** (el imperio económico de EA, claro) y los micropagos se reactiven en un futuro no muy lejano.

No cabe duda, de que **la desactivación de los micropagos ha sido una batalla ganada** para los jugadores, cansados de que se les expolie un día sí y otro también, aunque sólo ha sido temporal. Esta batalla ha trascendido el mundo de los videojuegos y ha llegado incluso a la actualidad internacional, con políticos belgas y estadounidenses valorando su prohibición. A pesar de que su campaña sea un tanto fría y su multijugador no aporte sorpresas ni novedades al género, no hay duda de que ***Battlefront 2* pasará a la historia como una gran victoria, una declaración de hasta dónde estamos dispuesto a llegar, una nueva esperanza.**

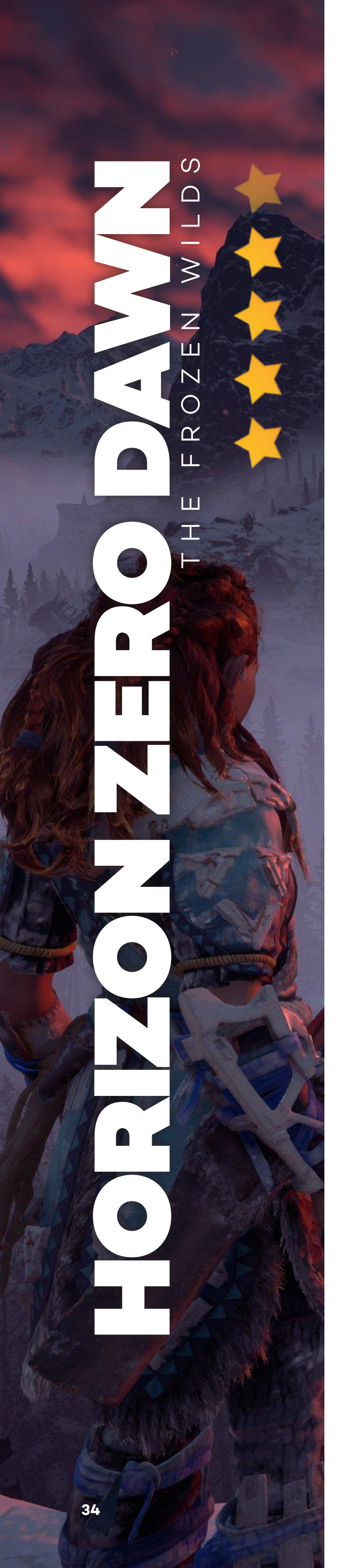


Las batallas en tierra ganan importancia

Se acabó corretear en busca de un *power-up* que nos convierta en Luke Skywalker. Ahora deberemos involucrarnos en el combate si queremos una recompensa.



DESARROLLADOR: DICE
LANZAMIENTO: 17/11/2017
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 | XBOX ONE | PC



SE ACERCA EL INVIERNO

UN NUEVO CAPÍTULO EN LA AVENTURA DE ALOY

POR CARLOS SANTILLANA

Cuando una IP totalmente nueva alcanza un nivel de éxito y calidad como *Horizon: Zero Dawn*, siempre resulta especial. El potencial de este nuevo universo es prácticamente ilimitado, y ya estamos ansiosos por conocer más sobre Aloy y el enigmático mundo que le rodea. Su secuela está más que garantizada, pero mientras tanto podemos deleitarnos con ***The Frozen Wilds***, una expansión que viene a complementar la historia principal de forma un tanto continuista, aunque con el mismo nivel de excelencia al que ya nos han acostumbrado.

La historia de *The Frozen Wilds* no comienza tras el final del arco argumental original, sino que se activa aproximadamente en su ecuador, **exigiendo un nivel mínimo de 30**. Sin embargo, tanto los peligros a encontrar como el equipo que se puede obtener, igualan o incluso superan lo que encontramos en los últimos compases del juego básico. Por tanto, no solo no hay ningún problema en continuar la partida con nuestro personaje ya al máximo, sino que puede ser aconsejable. Eso sí, los más experimentados quizá deberían subir el nivel de dificultad y que así parezca más desafiante.

Situada en una considerable extensión de terreno en la zona noreste, ***The Frozen Wilds* gira en torno a la tribu Banuk y sus costumbres**. Posiblemente la tribu más interesante de *Horizon: Zero Dawn* debido a su misticismo, y a que en su momento apenas llegamos a conocerlos. Aquí aprenderemos mucho más sobre ellos, sobre su peculiar forma de relacionarse con las máquinas, y su forma de vida en un entorno tan hostil como el suyo. Pero lo más importante es que añade un nuevo capítulo a la historia del juego.

> “ *La tribu Banuk se enfrenta a un peligro desconocido.*

Una imponente columna de humo ha aparecido al mismo tiempo que surgen unas nuevas máquinas aún más peligrosas. Además, **un nuevo tipo de corrupción también está volviendo más agresivas a todas las máquinas del lugar**. Una amenaza tan grande que está diezmando a los mejores guerreros de los Banuk. Así que Aloy se pone manos a la obra para intentar arreglar la situación, al mismo tiempo que busca aprender más sobre Zero Dawn. Recordad que **cronológicamente ocurre antes que el final del juego original, y se inicia como una misión secundaria más.**

Se aprecia que han optado por un enfoque conservador, hasta el punto que si no fuera por su extensión, la historia de *The Frozen Wilds* podría haber sido perfectamente una serie de misiones secundarias dentro del juego original. Pero sólo si no tenemos en cuenta las mejoras y añadidos introducidos.



Un cuellilargo congelado

—

Este es un ejemplo de cómo han adaptado las misiones secundarias. En lugar de simplemente trepar al cuellilargo de turno, primero deberemos arreglarlo.

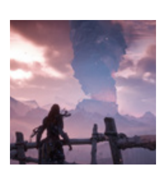
Los jugadores veteranos pronto descubrirán **una mejora muy notable en las animaciones faciales de los personajes**, una de las partes más criticadas de *Horizon: Zero Dawn*. Han pasado de ser un conjunto de animaciones simples y genéricas para todos los personajes, a unos gestos tanto con la cara como con todo el cuerpo que incluso coinciden con lo que el personaje está contando en ese momento, por lo que se tratan de animaciones únicas creadas solo para esas frases.

En cuanto a novedades jugables encontramos las habituales de las expansiones: **más armas, más enemigos, más misiones secundarias, más coleccionables...** Las nuevas armas vienen a cubrir una categoría que no existe en el juego original, como son armas elementales de gran fuerza —en concreto de hielo, fuego y electricidad; no hay de corrupción porque casi todo es resistente a la corrupción en *The Frozen Wilds*—. Los nuevos enemigos también se han centrado en el daño elemental, además de añadir interesantes nuevas formas de ataque que deberemos aprender bien, porque son realmente poderosos. Los coleccionables son muy similares a los anteriores: **encontrar figuras, pigmentos y Brilloazul**, aunque ahora los han introducido mejor en la historia y la economía de los mercaderes, ya que por ejemplo todo el equipo nuevo que se puede comprar sólo pide brilloazules —una especie de roca cristalizada que se encuentra por el mapa y como recompensa de las misiones—.

Esta mejora en la conexión con el argumento se nota en especial en las misiones secundarias. Son **mucho más elaboradas que la mayoría de las del juego original**, con temas tan trabajados y complejos que en más de una ocasión creeremos que se trata de parte de la historia principal. Estas en realidad no es muy extensa si fuéramos directos a terminarla, pero como completar las misiones es un auténtico placer, y requieren cumplir una serie de objetivos o misiones encadenadas, nos va a parecer mucho más larga de lo que en realidad es.

A decir verdad ni siquiera veríamos más de la mitad del nuevo mapa ni haríamos uso de nuevas mecánicas como poder **mejorar el daño de la lanza**. Lo cual sería imperdonable ya que hay mucho que descubrir fuera del camino principal, como la localización en el mundo real del territorio Banuk, y un montón de ruinas que los más avispados podrán reconocer.

Otra nueva mecánica que se agradece son unos **puzles** que encontraremos de vez en cuando. Son bastante sencillos, así que a poco que pensemos podremos seguir avanzando con algo de variedad, y no siempre con el clásico «enemigo final». En cambio las nuevas habilidades que han tenido que meter para que parezca que subir de nivel sirve para algo parecen muy de relleno. Excepto un par de ellas muy útiles, como poder recoger cosas desde la montura, las demás difícilmente las llegaremos a usar —¿reparar la montura? no tiene mucho sentido si puedes llamar a otra en cualquier momento—.



Finalmente tenemos las **máquinas diabólicas**, muy similares a las corruptas, que también sirven para añadir un nuevo tipo de«zona corrupta», las **torres de control**. La diferencia es que no es necesario derrotar a todas las máquinas de la zona de la torre, solo a la torre en sí, lo cual es extrañamente sencillo ya que solo basta con un par de flechas a su evidente punto débil; las máquinas de la zona ni siquiera nos atacarán. También está la opción de sabotearlas, muchísimo más difícil puesto que al intentarlo todas las máquinas correrán a atacarnos, y si vamos primero a por las máquinas hay que tener en cuenta que la torre emite un pulso cada pocos segundos que las va reparando —un pulso que además anula nuestro escudo si vamos con la armadura Tejeescudos—. ¿Hay algún secreto oculto en el saboteo de torres en lugar de destruirlas?

A nivel técnico sigue siendo una bestialidad tanto en modo foto como en cualquier momento del juego. **El recurso de la nieve añade un componente visual con el que te puedes pasar jugando horas**. Absolutamente todo deja su huella en la superficie nevada, desde el movimiento de Aloy, al de los animales —aquí encontraremos también cabras, tejones y búhos— o incluso las piezas que caen. En realidad hay tantos detalles que no estoy seguro de cuáles son nuevos y cuáles estaban ya presentes en *Horizon: Zero Dawn*, ya que su zona de nieve era solo al comienzo y no había tanta.

Y hablando de la nieve, **creo que Guerrilla ha perdido la oportunidad de añadir una mecánica de supervivencia**. No habría cambiado la esencia del juego y podría ser muy interesante. Además lo tienen ya prácticamente todo: hay animales para cazar, hogueras, paso del tiempo, cambios en el clima… Es posible que fuera algo demasiado radical para un juego que ya tiene su estilo, pero ya hay otros que incluyen un modo de supervivencia con el que añadir un extra de desafío.

***The Frozen Wilds* es una excelente expansión para un título que ya era excelente de por sí**. Consigue añadir elementos y mejorar otros en términos de jugabilidad y aspecto. Mantiene el nivel en lo que respecta al argumento, lo cual no significa que sea algo negativo cuando partes de una base de tanto nivel. Por tanto, va a encandilar a sus ya muchos seguidores, aunque de nuevo nos deja con ganas de saber más. Habrá que esperar a la secuela.



PORQUE MINERO NACÍ

UNA GRAN SECUELA PARA UN GRAN TÍTULO

POR FERNANDO BERNABEU

El primer *SteamWorld Dig* guarda un recuerdo especial para mí, porque fue uno de los primeros juegos *indie* que decidí jugar en Nintendo 3DS, junto a *Mutant Mudds*. Lo compré porque estaba a buen precio y todas las críticas aseguraban que era una joya lista para ser descubierta. Y no se equivocaban, porque la propuesta de juego es mucho más divertida de lo que suena: vas minando hacia abajo y descubres minerales, que puedes vender para desbloquear nuevas habilidades que te permiten llegar más hondo (al más puro estilo *Metroid*). Este simple método de jugar me cautivó desde el principio.

Así que debido al buen recuerdo que me dejó el original, cuya única pega es su corta duración, **la secuela fue el primer juego que compré nada más agenciarme una Nintendo Switch**. Ya os adelanto que es una muy buena compra e Image & Form (el estudio que lo ha desarrollado) ha conseguido crear un título que mejora en todos los aspectos respecto al original.

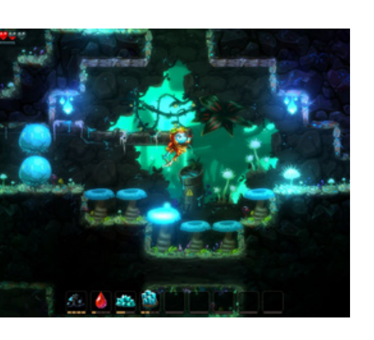
Rusty no está, pero Dorothy puede con todo

El cambio más palpable en esta secuela es la figura protagonista, porque el metálico Rusty del primer juego está desaparecido en combate después del final del primer juego. Su buena amiga Dorothy, que anteriormente nos cambiaba los minerales por dinero, ahora se ha impuesto la misión de averiguar qué le ha sucedido, y para ello se embarca en un periplo que le llevará a recorrer varias minas y templos.

> *SteamWorld Dig 2 mejora en todo al original.*

Porque **la mejoría de este título se nota en la cantidad de mapas diferentes que tendremos que completar con pico y taladradora**. El primero solo tenía una gran mina con pequeñas zonas secundarias a modo de retos, mientras que esta segunda parte contiene varias áreas que se interconectan en ciertos puntos. Eso sí, debido a que el territorio en el que nos aventuramos ha aumentado, los desarrolladores de Image & Form han tratado de facilitar la exploración todo lo posible gracias al mapa que nos indica en todo momento dónde tenemos nuestro siguiente objetivo (se puede desactivar si queremos que sea más difícil) y los ascensores diseminados por todo el juego, que nos permiten volver al pueblo principal sin problemas

Otro cambio notable es que *SteamWorld Dig 2* se centra más en proponernos desafíos horizontales, en vez de verticales. Estos retos se pueden llevar a cabo gracias a dos habilidades que Rusty no tenía, pero que Dorothy encuentra después de invertir unas pocas horas: el gancho y el *jetpack*.



En la variedad está el gusto

—

Las distintas zonas en las que se divide *Steam World Dig 2* son muy diferentes entre sí, lo cual hace que los tipos de peligro también varíen de una mina a otra.

Si pensáis que el primero sería muy fácil si Rusty pudiera volar a todas partes, estáis en lo cierto. Pero los desafíos plataformeros en la secuela están diseñados al milímetro para estas nuevas habilidades.

El eje está en los engranajes

La mecánica de intercambiar minerales por dinero y luego invertir ese dinero en mejorar nuestro equipo sigue siendo el centro del juego y lo que realmente hace divertido aventurarse por las diferentes minas.

Si se nos acaba la luz muy pronto o nos quedamos sin espacio en nuestro inventario, siempre podemos usar el botín que hemos recaudado para aumentar el nivel de nuestra lámpara o incrementar nuestros bolsillos en uno.

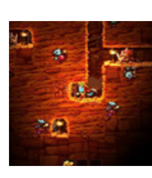
Conforme nos acerquemos al final de la aventura, y si hemos querido ser auténticas barredoras de recursos, **Dorothy será una máquina especialmente capaz de acabar con todo lo que se ponga por delante y llegar hasta los espacios más recónditos**.

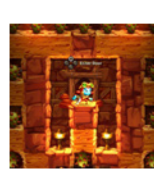
Al aspecto de recolección de recursos hay que sumar la novedad que suponen los engranajes y las reliquias. Parte de nuestro equipo solo se podrá desbloquear si destinamos engranajes a los planos que tengamos, y algunos de estos últimos solo se podrán conseguir cambiándolos por reliquias. Toda excusa es buena para asegurarnos de que el mapa que hemos minado no oculta ninguna zona que haya pasado desapercibida.

Precisamente estas zonas que se nos pueden llegar a escapar son la parte más divertida de *SteamWorld Dig 2*, pues se plantean como **auténticos desafíos plataformeros o puzles que requieren todo el arsenal de habilidades de Dorothy**. Uno en concreto que me gustó mucho consistía en atravesar unas salas tras otras sin tocar el suelo o el techo, porque había interruptores que cerraban la puerta de acceso a la siguiente parte. Se trata de una versión popia del juego «El suelo es lava», pero sin lava (y eso que no han escatimado en magma para cierto templo).

Es más, en cada una de estas zonas hay un premio principal y uno secundario, mucho más escondido y de difícil acceso. Normalmente el principal es un engranaje y el secundario es una reliquia. El caso es que **esta forma de diseñar niveles luego la he visto en *Super Mario Odyssey*, donde las fases cortas siempre esconden una luna adicional más difícil de conseguir**. ¿Pura coincidencia o un caso que demuestra que «las grandes mentes piensan igual»? Lo mejor es que las cuevas que llevan a estas zonas secundarias aparecerán en el mapa con una marca verde para indicar que las hemos completado. Si cuando salimos de ellas no tienen esta marca, es porque algo se nos ha pasado y lo mejor será volver más adelante, cuando hayamos progresado y tengamos más habilidades desbloqueadas.







Conseguir todos los coleccionables desbloquea una mazmorra adicional mucho más difícil que todo lo anterior. Así que aunque lleguéis al final con todas las mejoras más o menos potenciadas, conviene repasar bien el mapeado para recolectar aquello que se nos haya podido escapar. Como consejo os diré que las zonas en las que empezamos el juego esconden muchas rutas que solo son accesibles cuando hemos conseguido ciertos gadgets, y el *jetpack* nos abre un mundo entero de posibles caminos que desde Image & Form se han asegurado de poner.

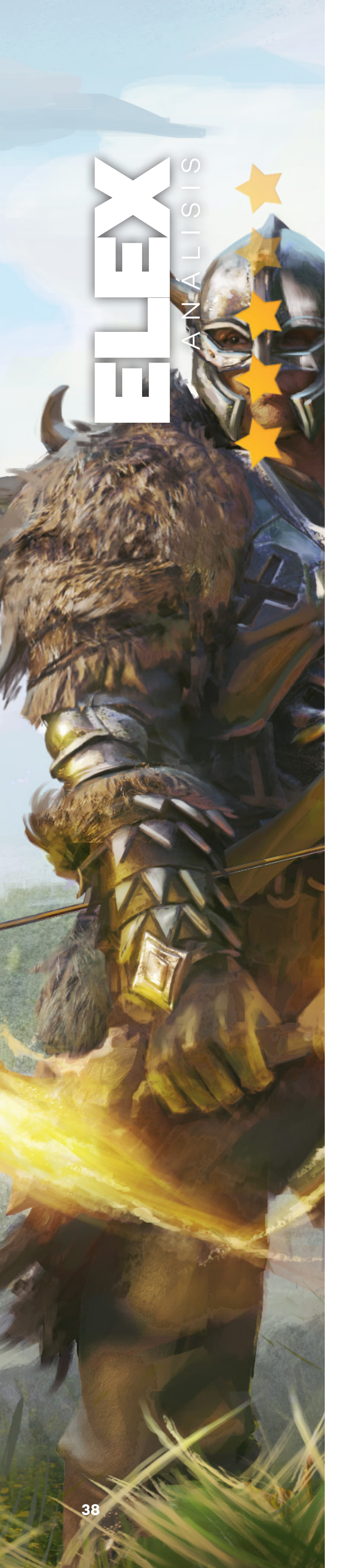
Celebro mucho algunos de los cambios que se han hecho en la secuela para que el tedio disminuya. Especialmente el hecho de que los pequeños lagos de agua ya no son un recurso finito (en el primero Rusty absorbía el agua y el nivel del charco disminuía), los explosivos ahora forman parte del repertorio de armas de Dorothy (ya no hace falta comprarlos aparte) y la protagonista no pierde dinero cuando muere, sino que los minerales que llevemos encima se desperdigan por el terreno donde han acabado con nosotros, listo para ser recuperado en el siguiente intento. **Estas modificaciones también ayudan a hacer el juego más fácil**, pero es que en ningún momento pretende ser el *Dark Souls* de nada (ya estamos cansados de esa expresión, de todas formas).

Conclusión

SteamWorld Dig 2 es un juego que entra por la vista gracias a sus preciosos gráficos, que no destaca musicalmente por la elección de mantenerse minimalista en ese aspecto y que presenta una jugabilidad muy entretenida a la que a partir de su primera entrega solo podíamos pedir que fuera mejor y más larga.

En mi opinión, **la secuela ha cumplido a la perfección para mejorar en todos los aspectos**. Se nota que Image & Form ha escuchado a la comunidad, porque han limado todas las asperezas del primero para crear un videojuego que, a mi parecer, cumple todo lo que se propone y no pretende ser más de lo que es.

De nuevo se le puede achacar que pese a ser más largo que el original y tener muchos más retos, la duración sigue siendo algo corta. Pero siendo sinceros, eso sería despreciar el genial trabajo que han hecho los suecos, que siguen siendo un estudio independiente al fin y al cabo. En definitiva, recomiendo encarecidamente comprar SteamWorld Dig 2. No os arrepentiréis.



PIRANHA BYTES VUELVE POR SUS FUEROS

ROL DE LA VIEJA ESCUELA

POR ROBE PINEDA

Elex se anunció durante la Gamescom de 2015 y ha llegado sin hacer demasiado ruido. Tal vez debido a lo excéntrico de su propuesta, o tal vez porque no se trata de un título apto para todos los públicos. Cuando sale a la palestra el nombre de **Piranha Bytes**, son tres las letras que se nos vienen a la cabeza: RPG. El estudio teutón siempre será recordado por ser los autores de ***Gothic***, una de las franquicias de rol más laureadas de todos los tiempos. Pese a contar con un pasado que nadie podrá olvidar, en la actualidad se les conoce por haber concebido la trilogía *Risen*, que comenzó —y terminó— durante la pasada generación.

A lo largo de los últimos meses, he de confesar que no tenía muy claro lo que nos esperaría en *Elex* por una sencilla razón: **su mundo**. Aldeas medievales repletas de guerreros que portaban espadas y armaduras, desiertos habitados por dinosaurios y ciudades dignas de la sociedad actual devastada por lo que parecía ser un apocalipsis anticipado... Sí, sé que da la sensación de que estoy hablando de tres universos diferentes, pero no; estoy hablando de uno.

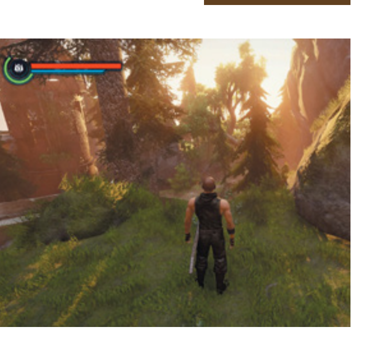
Aunque esta mezcla de ambientaciones puede parecer una auténtica locura, conforme nos ponemos a los mandos del juego y Piranha Bytes decide ofrecernos una explicación, nos enteramos de que un cometa impactó sobre la superficie de Magalan, un lugar habitado por una sociedad más avanzada que la nuestra que gozaba de una cantidad ingente de recursos. La catástrofe trajo consigo una crisis que continúa haciendo estragos a día de hoy, y es que las estructuras, avances tecnológicos y diferentes culturas han quedado reducidas a cenizas.



Nuestras decisiones afectan al devenir de Magalan.

Al igual que el destino quiso poner ahí ese cuerpo celeste formado por polvo, hielo y rocas, también quiso que éste diera lugar al nacimiento del **«elex», una suerte de combustible que parece ser la última oportunidad de los humanos para levantar los cimientos de un nuevo Magalan**... Siempre y cuando estén dispuestos a restaurar una sociedad al borde del abismo, desolada por las penurias y en la que la única ley es la que figura en el código de cada una de las facciones que se disputan el control del elex.

Nosotros, que comenzamos nuestro viaje en busca del mismo objetivo —aunque con otra intención—, tendremos la oportunidad de alistarnos en las filas de cualquiera de estas **facciones**. Salvo que apostemos por ser fiel a nuestros principios y continuar esta ardua tarea por libre. Sea como fuere, **todas nuestras decisiones impactarán en el futuro**, algo habitual en todos los juegos de Piranha Bytes.



La belleza de la destrucción

—

Aunque Magalan es un lugar desolado por el impacto del cometa, la belleza de sus parajes no se ha perdido.

Durante los primeros compases lo que vemos en *Elex* se antoja bastante similar a lo que podemos encontrar en ***The Elder Scrolls IV: Oblivion, Kingdoms of Amalur: Reckoning o Two Worlds II***, entre otros juegos de acción y rol de mundo abierto. He citado tres títulos de corte similar que considero bastante populares, aunque la comparación más justa tendría lugar si ponemos las miras en el primer *Risen*. Las premisas básicas del género están ahí pero, como suelen destacar los seguidores del estudio, es recomendable tener en cuenta cómo se las gastan en Piranha Bytes.

Estamos ante **un juego muy exigente** que requiere mucha dedicación y al que hay que perdonarle varios problemas si pretendemos descubrir sus virtudes. Personalmente, cuando hablo de los problemas de *Elex* siento que estoy hablando de *Risen*, y es que tenemos un producto que esconde aspectos muy positivos, mientras nos planta en las narices una serie de problemas que rozan la vulgaridad.

Me gustaría empezar por lo malo, que no es mucho pero sí preocupante: el acabado. **El control de nuestro protagonista se siente demasiado tosco**, algo que impacta muy —muy— negativamente en el combate, que ya de por sí nos propone un sistema correcto y sin alardes. La velocidad de las acciones, así como la falta de fluidez a la hora de realizar cualquier movimiento hacen que la experiencia de navegación esté muy lejos de un producto que esconde grandes atractivos para cualquier amante del género. No creo que sea necesario profundizar en este aspecto, porque considero que un sistema de control puede ser bueno o malo, siendo uno de esos factores en los que podemos encontrar esa objetividad que, aparentemente, no existe. Centrándonos en otro aspecto negativo nos topamos con **la interfaz, que parece heredada de cualquier título de hace quince años: confusa y poco atractiva**. Por último, me gustaría destacar —para mal— la curva de dificultad, algo que quizás no suponga problema para otros jugadores.

Al igual que el mundo del citado *Risen*, Magalan es un lugar inhóspito en el que cualquier amenaza, por insignificante que parezca, puede borrarnos del mapa en un abrir y cerrar de ojos. Aparentemente, esto no tendría por qué ser un aspecto negativo, pero personalmente no soporto que me obliguen a completar un buen puñado de encargos para subir de nivel y poder avanzar en las misiones que componen el arco argumental. Entiendo que sea una manera de asignar cierto orden al progreso de la historia, pero no creo que sea correcto imponerlo de una manera tan contundente.

Ahora viene lo bueno, ¿no? No quisiera que los aspectos citados un poco más arriba ensucien lo que hay debajo del cuestionable envoltorio de *Elex*, y es que se trata de **un fantástico juego de rol**, con uno de los escenarios más ambiciosos que podemos encontrar en el género. **Magalan es sencillamente espectacular, tanto en extensión como en diseño**, y es que la decisión de implementar una mochila propulsora da lugar a unas mecánicas de exploración en las que el actor principal se llama verticalidad. Salvando las distancias, el universo del juego me recordó levemente a mis aventuras en Bionis y Mekonis (*Xenoblade Chronicles*) debido a la sensación de estar ante algo inabarcable.

La ruptura social que azota al mundo que exploramos ha dado lugar a que sea fácil encontrar ecosistemas muy distintos entre sí, pero unidos por fronteras de apenas medio kilómetro. Es como si el tiempo se hubiera detenido en algunos sectores, ofreciéndonos **una gran diversidad de emplazamientos**. Lo mismo llegamos a una acogedora aldea que parece sacada de Tamriel (*The Elder Scrolls*) que de repente nos vemos cruzando un yermo desolado en el que más de uno habrá tratado de encontrar a Manya Vargas (*Fallout 3*).

La variedad de especies que habitan semejante lugar no podía ser menos, así que más nos vale prepararnos a conciencia para cada expedición, porque los peligros a los que debemos hacer frente pueden suponer que la cosa se torne en **una auténtica pesadilla**. Estemos en el lugar que estemos, siempre hay que estar preparado para todo tipo de amenazas: dinosaurios hambrientos, máquinas autómatas, insectos de un tamaño que nadie en su sano juicio se atrevería a imaginar... y humanos. Las personas que un día fueron felices en Magalan están desesperadas, y harán lo que sea con tal de ejercer su control sobre el codiciado elex.

Por último, vamos con **uno de los grandes alicientes del juego: las mecánicas de acción y consecuencia**. Todo lo que sucede nos afecta, y todas nuestras decisiones impactan de forma trascendental en el devenir de nuestro viaje. No es algo que deba sorprender a nadie que haya probado cualquier título a cargo de Piranha Bytes, porque resulta evidente que les encanta ponernos en la tesitura de tener que elegir para luego ser consecuente con nuestros actos.



***Elex* no es un conjunto equilibrado** y sus problemas se perciben rápidamente. No obstante, sus virtudes harán las delicias de cualquier amante de los juegos de rol de antaño. Al igual que uno decide a qué facción afiliarse, es hora de que sea el jugador el que decida si el aspecto de un plato es determinante para lanzarse a experimentar sus texturas y sabores. **¿Os gusta el rol de la vieja escuela? Entonces estáis ante una apuesta segura**.



UNA ODA AL ROL CLÁSICO

LA DOBLE PANTALLA, HOGAR DE *ETRIAN ODYSSEY*

POR ISRAEL MALLÉN

Cuando pienso en cuál es el motivo de la popularidad de los RPG, lo primero que viene a mi mente es **el sentido de la aventura**. Ya sea en un juego con combates por turnos o con acción en tiempo real, lo más importante es el periplo. En ese sentido, la saga *Etrian Odyssey* es uno de los videojuegos que más y mejor apela al concepto de la aventura. Es la franquicia de rol clásico con exploración mazmorrera por excelencia, pese a que no goza del mismo éxito que sí disfrutan otras series de Atlus, como *Persona*. Sin embargo, su carácter de juego de nicho no impide que posea una calidad inestimable, lo que le vale para ser uno de los referentes del género, sobre todo en Japón.

Cinco entregas después, sin contar *spin-offs* ni *remakes*, *Etrian Odyssey* mantiene las mismas bases de siempre en *Beyond the Myth*. Esta obra apuesta por la personalización exhaustiva, una dificultad desafiante y un diseño de niveles complejo y rico como pocos. Pero su principal característica, sin duda, es que **el jugador es el encargado de trazar el mapa de la mazmorra**. Esa fórmula tan exitosa lleva una década intacta, aunque el continuismo duele un poco menos si el resultado es una obra mimada con esmero. Atlus conoce sus puntos fuertes y los explota al máximo, para fortuna de los fans.

> “ *Etrian Odyssey mantiene la esencia del rol clásico.*

El elemento más diferencial respecto a otros JRPG de corte similar es que la historia tiene muy poco peso. La premisa, como de costumbre, pasa por explorar una mazmorra abrumadoramente grande para hallar el secreto que oculta. Salvo por alguna sorpresa en el tramo final, uno de los puntos fuertes del juego, los misterios que plantea *Etrian Odyssey V: Beyond the Myth* rozan lo anecdótico. Pero esta **nunca ha sido una saga que lo fíe todo a su argumento**, sino a su jugabilidad.

Este JRPG clásico se centra por completo en el escrutinio de cada rincón de sus laberínticos escenarios. El jugador, al recorrerlos, es quien cartografía el mapa, por lo que conocer el entorno implica invertir horas en divagar por él. Sin importar si se trata de momentos de exploración o de combate, la cámara siempre es en primera persona. La mazmorra, como sus infinitos pisos, funciona como un tablero, lo que limita la movilidad a escoger entre cuatro direcciones.

Y, como si del ajedrez se tratara, los turnos consisten en avanzar hacia una casilla u otra. *Etrian Odyssey V* tiene mucho en común con el deporte de Kasparov. Es irresponsable mover ficha sin considerar cuál será el siguiente paso de los jefes y F.O.E.s del escenario. ***Beyond the Myth*** **exige prudencia**, ya que combatir no siempre será la mejor elección.



Tú pones la aventura

—

Etrian Odyssey V: Beyond the Myth es uno de esos títulos en los que la imaginación del jugador tiene un papel fundamental. Atlus diseña las mazmorras, pero, como en el rol tradicional, lo épico de la aventura depende del usuario.

Aunque las lides son aleatorias, hay un medidor en la esquina inferior derecha que indica cuándo hay un monstruo acechándonos. A partir de ahí, **las decisiones siempre dependen del jugador**. Difícil, pero nunca injusto; *Etrian Odyssey V* nos empodera. Penaliza cada yerro, si bien siempre brinda información suficiente para que el jugador entienda qué ha ocurrido. Las decisiones tienen repercusión e incluso el mero acto de luchar constituye una elección harto significativa.

Al contrario que en otros JRPG, plagados de opciones y números vacíos, las batallas de *Beyond the Myth* son más que un trámite. **Sobrevivir implica razonar, arriesgar y aprender** tanto de la victoria como de la derrota. Un mismo óbice puede afrontarse curando a tu equipo con el botánico, así como paralizando a los enemigos antes de que actúen merced al harbinger.

Cuando no quede más remedio, huir y salvar la vida siempre será más inteligente que perecer ante un F.O.E. defendiendo el honor. Esta suerte de *mini boss* no es como los enemigos corrientes, pues poseen un poder tremendo y recorren una ruta prefijada en el mapa. Predecir sus movimientos **constituye un puzle intenso**, pues pocas veces ansiarás encontrarte con uno.

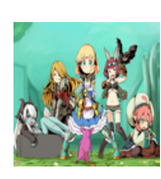
Los combates precisan tanta táctica y pericia como disponer de un equipo equilibrado. *Etrian Odyssey V* exige calma y comprender cómo usar y complementar las *Union Skills*, habilidades colaborativas que pueden ejecutarse cuando el medidor de cada personaje se llena al combatir. **Jugar sin criterio no es una opción**, al menos no para los que aspiren a pasar del primer piso.

Cualquier enemigo es una amenaza mortal, por lo que las pugnas de *Beyond the Myth* son complejas, largas y de gran intensidad. Dichas características se hiperbolizan al enfrentar a un jefe final, enemigos implacables que demandan toda la concentración del usuario. Por todo ello, salir con vida de cada nivel es satisfactorio per se. **Los errores se pagan**; los aciertos se premian.

La dificultad del nuevo título de Atlus para 3DS trasciende los combates e impregna la exploración del territorio. Repleto de trampas, aprender a franquear los obstáculos es una parte esencial de *Etrian Odyssey V*. Eso sí, la indagación de la mazmorra es un gozo en sí misma. El diseño de niveles de *Beyond the Myth* **brilla por su riqueza**, colmando cada piso de atajos y caminos alternativos, lo que también obliga a desarrollar al máximo el sentido de la orientación.

Hasta aquí, esta crítica bien podría desgranar en qué consiste cualquiera de las entregas de *Etrian Odyssey*. Como he advertido al principio, Atlus nunca ha apostado por revolucionar esta franquicia. Es un juego de nicho consciente y **orgulloso de ello**.







En su lugar, la compañía japonesa invierte su esfuerzo en aumentar la complejidad del diseño de niveles con maestría, así como aportar pequeños detalles que enriquezcan la experiencia.

En esta quinta iteración, el principal añadido es **un sistema de edición de personajes rico en opciones**. Cada clase posee unas características determinadas en función de su raza y su profesión, lo que también condiciona su árbol de habilidades. Asimismo, hay más posibilidades a la hora de modificar el color de la piel, pelo y ojos de los personajes, como ocurre con su voz. *Etrian Odyssey V* no brinda el editor más completo del género, pero sí que amplía el abanico de entregas anteriores.

Tampoco sería justo concluir esta crítica sin resaltar lo bien implementados que están los eventos alternativos y misiones secundarias. Todo hito de estas características proporciona una recompensa inmediata, **algunas de ellas bastante jugosas**. Estos acontecimientos destacan por su diversidad e innovación; lo mismo os encontráis con una grata sorpresa que con un obsequio envenenado.

Etrian Odyssey V es simple en lo gráfico, salvo por el **excelente diseño de sus personajes**. Los escenarios, en tres dimensiones, contienen bastantes detalles, pero peca de texturas mediocres y de una distancia de dibujado muy pobre. Los personajes son la única excepción en un título que, por lo demás, se antoja bastante genérico visualmente.

Mención especial merece la excelsa banda sonora, cortesía de Yuzo Koshiro. **Cada pieza desborda personalidad** y ambienta a la perfección tanto las batallas como la exploración. Los más experimentados no tardarán en soltar alguna lagrima en cuanto se percaten de que se han incluido varias remezclas muy logradas de temas clásicos.

Como en casi todos los juegos de rol similares a *Beyond the Myth*, esta obra llega **completamente en inglés**. Textos y doblaje están en el lenguaje del Bardo, pero este último apartado, el de las voces, está muy cuidado. El detalle del idioma no resta ni un ápice de valor a la experiencia, pero exige cierto nivel que puede suponer una barrera para según qué jugadores.

Etrian Odyssey V es continuista, pero no puede reprochársele nada dada la calidad y el mimo con el que se ha desarrollado. Es un título perfecto para los fans de la franquicia y del rol clásico, aunque echo en falta alguna novedad más significativa. Garantiza no menos de 50 horas de exploración y combates tácticos; cada minuto en Yggdrasil es especial. **Una apuesta segura** para los acérrimos del JRPG con el sello de calidad de Atlus.



UN FLACO FAVOR AL MANGANIME

TODOS LOS PREJUICIOS DEL MANGA AUNADOS

POR JUAN TEJERINA

Nos encontramos ante un juego de nicho que hará las delicias de aquel jugador ávido de disfrutar de una sexualización innecesaria, debidamente aderezada con la clásica idiotización femenina; tan propia del sector más rancio del manganime nipón. Féminas con atributos capaces de desafiar toda ley física, dotadas de personalidades infantiles y —cómo no— artificialmente inocentes; todo ello conjugado con una constante sombra de tensión sexual entre las mismas.

No quiero que se me malinterprete, no soy un detractor del cómic japonés; sino todo lo contrario. **Adoro el *manga***, y en mi biblioteca he tenido la suerte de juntar autores consagrados del calado de Naoki Urasawa, Takehiko Inoue, Kentaro Miura, Akira Toriyama, Tsugumi Oba, Masakazu Katsura, Yasuo Ohtagaki o Makoto Yukimura. Adoro la cultura manga; pero detesto con toda mi alma la vertiente que responde a los anhelos y represiones sexuales de una gran parte de su público. Podríamos decir que *Nights of Azure 2* cae de lleno en este campo, y puede hacerse muy difícil seguir jugando cuando lo que tienes ante ti es un escenario vacío, pobre en detalles y donde **todos** los alardes técnicos se vuelcan en darle físicas propias a las ubres de las protagonistas. Porque sí, los colosales pechos de las féminas del juego parecen tener vida propia a juzgar por la manera en que se mueven.



La homosexualidad responde a las fantasías del jugador.

La **actitud** de las protagonistas no ayuda a meterse en la historia. Muchos de sus diálogos están centrados en dejar entrever una atracción sexual entre ellas. Sin embargo, lejos de aprovechar la oportunidad de **tratar la homosexualidad como es debido**, se hace uso de ella para alimentar las posibles fantasías del jugador. Diálogos aparentemente inocentes con segundas lecturas, constantes enrojecimientos y la sempiterna **forzada inocencia infantil** son un «quiero y no puedo» constante. Intenta con tanto ahínco estimular los bajos instintos del jugador, que llega a hacerte sentir muy incómodo.

En el plano jugable estamos ante un *musou* en toda regla, con la consecuente ristra de bondades. Después de ponernos en situación —hemos sido elegidos por la Curia para plantar cara a una maligna diablesa— empezará una aventura que nos pondrá en la piel de Aluche; guerrera que, por exigencias del guion, se verá dotada de **nuevos poderes** que podrá ir mejorando a medida que gane experiencia en el campo de batalla. Un campo de batalla vacío y parco en detalles nos invitará a movernos por los típicos escenarios *musou* en busca de pelea. Los enemigos se aglutinarán frente a nosotros mientras los masacramos al ritmo del machaque tan propio del género. En cuanto al sistema de combate, destaca la posibilidad de **combinar movimientos con nuestras acompañantes** y utilizar una suerte de entes que harán ataques elementales o se transformarán en armas que utilizar. Un aspecto que se intuye interesante de no ser por el turbio envoltorio del propio juego, que ensucia la experiencia con sus constantes pretensiones sexuales. Y para muestra un botón: uno de sus aspectos destacados es **la posibilidad de cambiar de bañador.**

LAS HORDAS DEL INFIERNO PORTÁTIL

FEROCES, BRUTALES... PERO TÚ... TÚ SERÁS PEOR

POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

Han pasado más de dos décadas desde la última ocasión en la que los usuarios de Nintendo tuvieron oportunidad de disfrutar una entrega de *DOOM* en sus consolas. Me refiero más concretamente a *DOOM 64*, título del que además os hablaremos en la sección «Joyas Olvidadas» de esta misma revista. Para quienes llevamos muchos años en el mundillo del videojuego no es ningún secreto que la compañía nipona tuvo una época en que **cuidaba mucho qué clase de títulos aparecían en sus plataformas**: ya fuera por su propia política de empresa de o por el poco apoyo que recibió por parte de las *third-parties* en según qué generaciones, la realidad se veía reflejada en un catálogo cuya calidad era tan indiscutible como escasas las propuestas más allá de la propia Nintendo; los títulos cuyo grado de violencia o enfoque sobrepasaran ciertos límites **llegaban con cuentagotas** a las consolas de la Gran N en comparación con sus competidoras. Por ello, el lanzamiento de *DOOM* en Switch supone **una fabulosa noticia** a distintos niveles.

Por un lado, una vez nos pongamos frente a la pantalla comprobaremos que Switch puede dar de sí **mucho más de lo esperado,** siendo su potencia una de las mayores preocupaciones de cara saber si soportaría —o no— ciertos títulos con la suficiente calidad. Si bien *DOOM* **no luce gráficamente como el original** del resto de videoconsolas, el acabado final es capaz de ofrecer lo mejor de sí mismo. Además, **han sabido subsanar las carencias técnicas** con pequeñas «trampas» visuales: una buena textura en los elementos que más atención tendrán, o un pequeño desenfoque a determinado rango de visión del personaje son dos de los ejemplos que me han llamado más la atención de cara a crear un conjunto *«que se vea lo más bonito posible»*. En este sentido, somos testigos de que si una compañía está dispuesta a ofrecer un producto de calidad en la consola de Nintendo, puede hacerlo.



> *DOOM mantiene su fórmula intacta: acción y violencia.*

Por otro, queda claro el camino que está dispuesta a seguir la empresa japonesa: no sólo quiere alimentar el catálogo con sus propias propuestas sino que, además, **está abierta a que otros lancen juegos de calidad** —como éste del que hablamos—, abriendo así el abanico de opciones que ofrece Nintendo Switch al usuario.

Centrándonos en lo que al juego en sí se refiere, *DOOM* **mantiene su fórmula intacta**: acción frenética, violencia a los más altos niveles y escenarios sobre los que movernos de un lado a otro mientras eliminamos hordas de demonios a nuestro paso. Bien es cierto que hay algún momento donde al aparecer demasiados efectos en pantalla junto a grandes oleadas de enemigos **sufre pequeñas ralentizaciones**. No obstante, y al menos bajo lo visto en mis partidas, no llegan a estropear la experiencia. Con el multijugador ocurre lo mismo: mantiene la fórmula y **contaremos con todos los DLC's** lanzados hasta la fecha. ¿La parte negativa? Para acceder al modo *online* deberemos descargarlo a nuestra consola. En definitiva *DOOM* es —sin duda— un muy buen título que **cumple perfectamente en Switch tanto en modo portátil como en sobremesa.**







LA VIDA NO ES NADA FÁCIL

LA CÉLEBRE FRANQUICIA ATERRIZA EN CONSOLA

POR ALEJANDRO CASTILLO

Electronic Arts tiene en su haber una de las marcas más populares entre el público general. La extinta Maxis dio forma a la propuesta más ambiciosa de la reciente historia del videojuego: jugar a la vida. De esta forma nacerían *Los Sims*, unos simpáticos personajes que marcarían tendencia en el presente siglo. **Han pasado diecisiete largos años desde su llegada**; durante todo este tiempo, la franquicia ha recibido multitud de experiencias accesorias y cuatro entregas principales. Ha sido precisamente ésta última la que más se ha resistido en aparecer en las consolas de nueva generación. ***Los Sims 4*** **por fin dan el salto a Xbox One y PlayStation 4.**

Lo cierto es que no debe ser nada sencillo trasladar un producto tan arraigado a la plataforma de compatibles hacia el terreno cerrado de una consola tradicional. Además de la imposibilidad de aprovecharse de los mods subidos por la comunidad, el método de control se torna la barrera más alta de todas. Las acciones con un teclado y ratón se realizan muchísimo más rápido y preciso que con un mando, los cuales tienen, como es obvio, un número de combinaciones reducidas frente a las teclas.

Nuestra experiencia se basa en la versión de PlayStation 4. En ella se pretende dividir el control en dos grandes facetas. Por una parte tendremos un cursor que hace las veces de puntero con el que indicar a nuestro Sim qué acciones queremos realizador. Cuando queramos utilizar los paneles de información, deberemos alternar entre el panel táctil y el botón R3. De esta forma podremos visionar sus relaciones sociales, necesidades, etc. Esto crea un conflicto que entorpece al usuario, y es que no podremos visionar el estado del Sim mientras tenemos el control del cursor. Puede parecer una tontería sobre el papel, pero alternar a cada pocos segundos una sección lo convierte en una alternativa bastante más incómoda que la original.

> “ *Hay pocos motivos para elegir la versión de consola.*

En cuanto al juego, **el título llega en el mismo estado de contenido que el ofrecido durante el lanzamiento original allá por 2014.** A la flagrante falta de opciones se le suma la pérdida de complejidad en mecánicas. Más que nunca tenemos la sensación de estar ante un puzle al que le faltan fichas para poder completarse e incluso terminar por disfrutar. En el horizonte tampoco parece que se vaya a remediar la situación, sobre todo cuando en el mercado ya se encuentran tres grandes expansiones y un número abultado de paquetes accesorios.

Hay pocos motivos para elegir *Los Sims 4* en consola frente a su homólogo en PC. Su gran optimización le permite funcionar en los equipos más modestos, y junto a todas las creaciones de los usuarios se convierte en la plataforma ideal para poder introducirnos en esta gran vida paralela. Es curioso precisamente eso, que el rendimiento sea tan bueno en ordenador cuando en consola presenta ciertos problemas de *frame rate*. **Otra razón por el que este *port* deja que desear.**

DEFENDIENDO EL TRONO

EL REY DEL FÚTBOL SACA SU ONCE DE GALA

POR ALEJANDRO CASTILLO

La nueva temporada no ha hecho más que comenzar y Electronic Arts vuelve a debutar alineando su mejor equipo. *FIFA 18* llega con la intención de prolongar el dominio que viene ejerciendo durante la última década sobre su eterno rival. Sobre el papel, la saga oficial del máximo organismo del deporte rey no debería tener demasiados problemas para volver a imponerse en el partido más disputado del año... En la misma línea se encuentra Konami, los cuales han hecho las cosas bien este año, pero ya sabemos que el fútbol no tiene memoria y alinear al mejor equipo no es suficiente; **tienen que demostrar lo buenos que son.**

Aunque la gran mayoría de aficionados al balompié parecen tener claro que *FIFA* lleva la delantera, también es fácil encontrar jugadores que llevan años demandando una evolución notoria. Personalmente, considero que no es necesario realizar demasiados cambios sobre algo que ya funciona, y esta nueva entrega trae consigo un mensaje muy claro: **todo sigue funcionando a la perfección.** El ritmo de los partidos es muy similar al que podemos disfrutar en —casi— cualquier entrega reciente de la saga, dando lugar a unas sensaciones muy similares a lo visto durante la temporada pasada.

Como no podía ser de otra forma, **la ambientación de los estadios vuelve a estar recreada con maestría,** ofreciéndonos una sensación de lo más realista si optamos por jugar un partido en algunos de los estadios más célebres del mundo, como Anfield Road (Liverpool F. C.), Veltins-Arena (Schalke 04) o el nuevo Wanda Metropolitano (Atlético de Madrid). Cánticos reales, reacciones de los aficionados ante las diversas acciones que se suceden en el partido, efectos de sonido... Los partidos de *FIFA 18* no distan demasiado de los que vemos por televisión cada fin de semana.



Fifa 18 es una apuesta segura para los amantes del fútbol.

El gran aliciente del juego —con permiso de Alex Hunter y su modo historia— vuelve a ser la competición en línea, protagonizada una vez más por los modos *FIFA Ultimate Team* y Temporadas Online. Como ya sabéis, el primero nos propone enfundarnos el traje de entrenador y gestionar nuestro equipo, exigiéndonos estudiar todos los detalles con la intención de crear sinergias entre los jugadores, encontrar el mejor esquema táctico y tener organizadas las diferentes divisiones del club. El segundo consiste en jugar partidos aleatorios dentro de una clasificación exclusiva de cada división, comenzando desde la décima con el gran objetivo de ascender hasta primera división y alzarnos con el título.

***FIFA 18* es, sin lugar a dudas, una apuesta segura.** No concibo una situación en la que un fiel seguidor de la saga a cargo de Electronic Arts pueda sentirse decepcionado con esta nueva entrega. La franquicia por excelencia del mundo del fútbol lleva años confeccionando su plantilla, cuenta con un entrenador que sabe a lo que juega y el modelo del club es sólido. El partido que este año protagonizan los enemigos íntimos del fútbol virtual parece estar muy igualado, pero, al igual que en la vida misma, si el mejor muestra su mejor versión, ya sabemos quién domina el juego.





PULSA START

NI NO KUNI II

EL RENACER DE UN REINO

Level-5 quiere ampliar el mundo de una de sus franquicias más queridas. El joven Rey Evan tendrá que recuperar su reino superando prueba tras prueba con la compañía de sus mejores amigos.

por Juan Pedro Prat



POR JUAN PEDRO PRAT



Level-5 parece tener una varita mágica a la hora de crear videojuegos. La mayoría de sus sagas terminan calando no solo en las estanterías de los jugadores, sino que también lo hacen en nuestros corazones y en nuestros recuerdos. ***Ni no Kuni II: El renacer de un reino*** es la secuela de su título de 2013 *Ni no Kuni: La ira de la Bruja Blanca*, aunque esta continuación poco tenga que ver con la aventura de Oliver.

En esta ocasión encarnaremos a **Evan Pettiwhisker Tildrum**, el joven monarca de Villa Cascabel. Evan ha recibido la corona antes de tiempo debido al fallecimiento de su padre y esto ha hecho propicio el momento para que se dé **un golpe de estado** y que el pequeño rey se haya visto obligado a abandonar su hogar.

En este punto es en el que comienza la historia de este nuevo *Ni no Kuni*. En la anterior entrega, quizás más enfocada a la épica, Oliver se las tenía que ver con la Bruja Blanca y con su consejo de ministros (los Zodiarcas), los cuales hacían las veces de villanos más arquetípicos. Ahora, aunque la escala parece que será más grande en cuanto a RPG, el hilo conductor y las motivaciones del protagonista **serán bastante más adultas**.

Regresando sobre nuestros pasos

La gran pregunta que todo el mundo se hizo cuando se anunció este título durante la PlayStation Experience de 2015 fue si tenía relación alguna con la anterior entrega. La cuestión tiene difícil respuesta, ya que desde Level-5 han asegurado que **se trata de una secuela**, pero, al mismo tiempo, que es **otro mundo** completamente diferente.

La información compartida hasta ahora nos habla de una continuación no del todo directa, es decir, la aventura de Evan **ocurriría cientos de años después** del final de *La ira de la Bruja Blanca*. En estos siglos que han pasado, ese otro mundo ha cambiado por completo, aunque se siguen conservando localizaciones, ya que por mucho que un lugar pueda cambiar las ciudades, los reinos y los parajes no lo hacen tanto como los personajes.

Una buena prueba de ello es que Evan es el rey de **Villa Cascabel**. ¿No os suena? Lo cierto es que a mí, que jugué el primer título en su tiempo, tampoco me recordaba a nada, pero se trata de **la primera ciudad que visitan Oliver y Drippy**

tras conseguir abrir la puerta entre los mundos y viajar usando la magia.

A lo largo de su recorrido, Evan tendrá que ir aprendiendo a ser **un verdadero rey**, ya que la repentina muerte de su padre y su prematuro ascenso al trono hicieron que los propios ciudadanos de Villa Cascabel **dudasen de su capacidad para gobernar**. Este reino está compuesto tanto por humanos como por gatos, de ahí que la apariencia del joven protagonista tenga un poco de ambas. También se puede asumir que sus progenitores pertenecen a ambas especies, haciendo una alusión clara a la convivencia que se puede llevar a cabo en el reino de esas dos razas.

Al igual que a Oliver le acompañaron Jairo y Estela, a Evan le protegerán **Roland** y **Tani**. El primero es un humano procedente del mundo real. En él, era un político —**presidente de un país importante**— y tiene unos 48 años. Lo extraño de su caso es que al caer en Ni no Kuni adquiere la apariencia de **un joven de 20**. A pesar de ello, Roland hará las veces de consejero de Evan, ya que durante su mandato como gobernante disfrutó de mucha popularidad y se decía de él que era **muy sabio y justo**.

Por su parte, Tani es una joven de **carácter fuerte** y que ronda la misma edad que Evan. Se ha criado con los **piratas aéreos** por lo que es decidida y valiente y está acostumbrada a lidiar con todo tipo de situaciones. Se la ve poco femenina por su manera de actuar, pero realmente siente tanto las cosas como cualquier otra persona.

Ambos personajes se sumarán al equipo del joven heredero para intentar recuperar lo que le ha sido arrebatado y no dudarán lo más mínimo en lanzarse al combate siempre que haga falta. Con todo, no serán los únicos en acompañarles.

Unos ayudantes especiales

Uno de los elementos por los que se hizo muy popular *Ni no Kuni* fue por esas criaturas llamadas **únimos** que nos recordaban mucho a *Pokémon*. A lo largo del juego, la captura y crianza de únimos se convertía en **una de las mecánicas más importantes del título**, ya que tanto Oliver como el resto de sus compañeros podían tener hasta tres criaturas que les ayudaran en el combate. Esto no será así en *El renacer de un reino*, pues Level-5 ha decidido **borrarlos de un plumazo** e introducir otros monstruitos que nos hagan la travesía por este mundo algo más sencilla.

> “ EL JUEGO CONSERVA LA ESTÉTICA INOCENTE, PERO SUMA UNA HISTORIA MÁS ADULTA.

Se les conoce como **Higgledies**, y no tienen, todavía, una traducción oficial. Estas pequeñas criaturas son como unos duendes que actuarán **en grupo** durante los combates, otorgándonos beneficios de diferente tipo según sea la ocasión.

Estos Higgledies estarán divididos en varios grupos según **el tipo elemental** al que pertenezcan. Hasta ahora, se han visto unos afines al fuego, otros al viento y otros a lo que parece ser el hielo. Sus características les permitirán otorgarnos unos beneficios u otros como **más ataque, defensa o velocidad**. También serán capaces de desatar **diferentes ataques** que inflijan más daños a los enemigos. Cuando nos enfrentemos a algunos de los jefes que aparecen en el título, serán ellos los que puedan marcar la diferencia entre una derrota aplastante o una victoria ajustada.

Las primeras pruebas han demostrado que durante los combates **podremos controlar a estas criaturas** y que seremos nosotros los que ejecutaremos sus movimientos, ya sea para obtener beneficio de su magia o para atacar a los enemigos.

Pero esta no será su única función en el juego. **Akihiro Hino**, director de *Ni no Kuni II: El renacer de un reino*, ha dejado claro que, aunque no tendrán un peso de importancia en el desarrollo de la historia, sí que estarán disponibles para **superar diferentes pruebas a lo largo del juego**. Con esto quiere decir que la funcionalidad de estas pequeñas criaturas va más allá de los combates y sus habilidades serán de gran utilidad para superar obstáculos, puzles y demás baches que Evan y su equipo se encuentren por el camino.

Atacan y apoyan

—

Los Higgledies supondrán una de las novedades introducidas en los combates de *Ni no Kuni II: El renacer de un reino*. Desde nuestro propio mando podremos ejecutar sus ataques o desatar sus habilidades de apoyo.

POR JUAN PEDRO PRAT

Roland servirá a Evan como consejero a la hora de tomar decisiones

La lucha evoluciona

Ni no Kuni II: El renacer de un reino incluirá numerosas novedades con respecto a la entrega anterior. La principal **estará en los combates**, pero eso no quiere decir que el resto del juego no se haya transformado casi por completo.

Al contrario de lo que ocurría en *La ira de la Bruja Blanca*, en este título **la exploración cambia,** por lo menos estéticamente. Cuando salgamos a mundo abierto los avatares de nuestros personajes cambiarán por completo y pasarán a ser **personajes de estilo *chibi***, es decir, pequeños y cabezones. El resto de la ejecución es muy similar a lo visto anteriormente, ya que nos encontraremos por el camino con diferentes enemigos y podremos decidir salirles al paso o huir de ellos. Seguramente esto variará del punto del juego en el que nos encontremos, pero sí es cierto que es una de las características más llamativas cuando hablamos de este elemento. En estos momentos nuestros personajes podrán **moverse y saltar** por el vasto mundo que nos ofrece Level-5.

La cosa cambia cuando hablamos de las mazmorras. A la hora de entrar en ciertas zonas del juego, aquellas con más importancia y peso en la historia seguramente, el juego **se convierte en una zona de combate gigante**. Siguen siendo parte de ese mundo amplio del juego, pero en esta ocasión no tendremos ese aspecto deformado del que os hablaba antes. Los personajes conservarán su apariencia y los combates **comenzarán automáticamente**, es decir, no habrá una breve secuencia de activación, sino que podremos enfrentarnos de manera instantánea a los monstruos que pueblen estas zonas especiales. El propio Hino-san lo dice, y asegura que estas mazmorras serán como zonas de batalla gigantescas.

Los enfrentamientos —como indicaba más arriba— serán muy diferentes, ya que **nos olvidamos por completo de los únimos** y estaremos mano a mano contra los enemigos. Cierto es que en *La ira de la Bruja Blanca* podíamos elegir no sacar a nuestro alegre compañero, pero los combates más exigentes nos pedían, casi de manera obligatoria, sacar a las criaturitas para conseguir infligir más daño.

Evan será diestro con **la espada,** así como Roland y Tani, que manejarán armas a distancia como **la pistola** o **el arco.** La magia y los ataques más poderosos se podrán ejecutar a través de una rueda de botones, a la cual podremos asignar los poderes de cada personaje.

Los Higgledies también estarán asignados a un botón o tecla y esto nos permitirá desatar su poder y **ejecutar fuertes movimientos cooperativos** o, como ya explicamos anteriormente, beneficios que potenciarán alguna de las características de los miembros del equipo. Podremos



llevar hasta cuatro por combate y se podrán cambiar a voluntad durante el transcurso de los mismos. También se podrá alternar entre Tani y Roland como personaje activo.

Multijugador con poca información

El desarrollo de este juego incluirá características que no se habían visto hasta ahora en un RPG de esta franquicia. Se ha anunciado que habrá un **modo multijugador** disponible en su lanzamiento, pero apenas se ha dado información relevante sobre él o en qué consistirá. Lo único que se ha dado a conocer es que habrá **varias formas de conectar con nuestros amigos** para jugar dentro del mundo de *Ni No Kuni II: El renacer de un reino*. Esto puede ir desde un cooperativo para varios jugadores a minijuegos online para obtener la mayor puntuación. Es uno de los aspectos que menos se ha comentado, pero que más interés despierta en todos los jugadores y seguidores del título.

PlayStation 4 y ahora también PC

La anterior entrega de *Ni no Kuni* llegó **en exclusiva para PlayStation 3** y su anuncio oficial solo reveló la existencia de esta secuela para PlayStation 4. A pesar de esto, pocas semanas después de su presentación oficial, también se anunció que habrá una versión para PC, lo que significa que será la primera entrega de esta franquicia que abandona las consolas de sobremesa para dar el salto a un campo completamente desconocdio para ella.

Se espera que el título alcance los 60 *frames* por segundo incluso en una PlayStation 4 estándar, aunque no se han dado detalles sobre su resolución. Las pruebas hasta ahora solo reflejaban un rendimiento a 30fps, pero desde Level-5 han asegurado una mejora gráfica de cara a su lanzamiento.

Remanentes de Ghibli

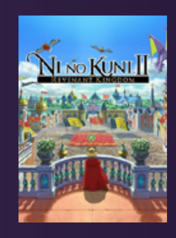
Para finalizar, tengo que apostillar que el desarrollo artístico sigue estando, de cierta forma, en manos del conocido **Studio Ghibli**. En la pasada entrega, el nombre del estudio de animación aparecía en los créditos del juego, pero en esta ocasión **no será así.**

A pesar de ello, en Level-5 siguen contando con el talento de la casa japonesa para el estilo de dibujo y las animaciones. El encargado de liderar el apartado artístico sigue siendo **Yoshiyuki Momose,** quien ya dirigió la animación de *Ni no kuni: La ira de la Bruja Blanca*. Además siguen contando con Joe Hisashi para la elaboración de las pistas musicales y de la banda sonora del juego, uno de sus puntos más destacados.



> EL STUDIO GHIBLI SIGUE PRESENTE EN ESTE JUEGO.

NI NO KUNI II



Lanzamiento
19 de enero de 2018

Desarrolla
Level-5

Género
RPG

Plataformas
PlayStation 4
PC

Multijugador
Sí

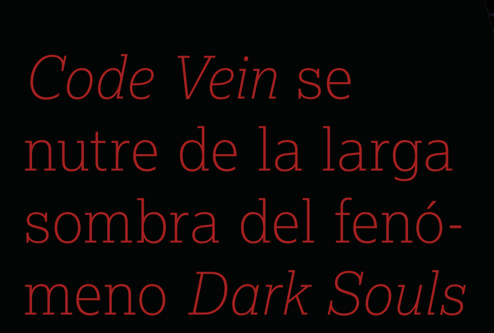


PULSA START

CODE VEIN

Dark Souls continúa sorprendiendo con su legado y desde Bandai Namco nos llega su propia visión sobre un estilo de juego que ya casi es un género en sí mismo. Los vampiros y el anime se aúnan en un título que promete satisfacer a los fans de lo difícil.

por David Molina



Code Vein se nutre de la larga sombra del fenómeno *Dark Souls*

En los últimos años, la saga *Dark Souls* ha pasado de ser casi desconocida a convertirse en un *meme* con todas las de la ley. Mes a mes, lanzamiento tras lanzamiento, la prensa de videojuegos se llena con titulares vaticinando «el *Dark Souls* de…".» El *meme* ha traspasado e incluso se hacen bromas con platos de alta cocina, coches e incluso lavavajillas. Por lo visto, a nivel de marketing, para triunfar en estos tiempos **necesitas tener un poco de alma Souls**. Ahora que Miyazaki se ha dado un descanso después de regalar a los fans un gran cierre de saga, Bandai Namco ha tomado nota y se ha atrevido a desarrollar un título que bebe directamente de todo aquello que FromSoftware ha creado como escuela.

En septiembre de este mismo año, Keita Iizuka y Hiroshi Yoshimura comentaban en una entrevista, realizada por los compañeros de la web GameReactor, cómo habían querido influenciarse **todo lo posible** de la saga *Dark Souls* de FromSoftware, pero a la vez marcando diferencias tangibles.

Para el director y productor de *Code Vein*, la presencia de compañeros de viaje es el punto que diferencia la experiencia de este título con la saga Souls: «*Code Vein es más que solo un Dark Souls anime*».

Code Vein gira en torno a la exploración de su mundo y su trama; todo está conectado. Puedes elegir adónde ir y sentir esa **libertad de mundo abierto** tan de moda en los tiempos que corren. Un mundo caracterizado por la máxima destrucción que a primera instancia, me recordó al escenario por el que se mueve Dante en *Devil May Cry 3*.

En un futuro muy cercano el mundo ha caído en una destrucción masiva, creando una distópica realidad alternativa. Para sobrevivir, los pocos humanos que todavía quedan —nuestro personaje es una de ellos—, **se han convertido en vampiros**, alimentándose de sangre para poder continuar viviendo. Así que nuestra misión será **derrocar a una reina** que ha corrompido a los venados, convirtiéndolos en sus títeres. Pero las cosas dan un giro interesante cuando aparece una neblina roja sobre el mundo.

Para poder conseguir nuestros objetivos, tendremos un suculento sistema de combate basado no solo en ataques de espada, sino también en magias y poderes que tendrán una gran



Espectáculo de color «anime»

Una de las principales señas de identidad de *Code Vein* está en su apartado visual, con claros tintes anime y una estética que tira hacia el cyber punk.

importancia a la hora de abrirnos paso por los enemigos.
Para poder usar estos poderes, **nuestro personaje deberá drenar la sangre de los enemigos** que iremos derrotando conforme avancemos por los diferentes escenarios. Una vez hayamos conseguido absorver lo necesario, podremos utilizar tres tipos diferentes de ataques de drenaje: uno efectúa una carga, el segundo levanta al enemigo del suelo y el tercero se basa en maximizar una "barra de concentración" que desbloqueará una animación con la que aplastaremos a nuestro enemigo con puro *rock'n'roll*.

Siguiendo con el combate, cuando decidamos combatir con armas, éste será una danza de esquivas y coberturas al más puro estilo *Dark Souls*, aunque sí es verdad que el combate se asemeja algo más a *Bloodborne* **por su frenetismo y velocidad**, donde pocas veces tuve que cubrirme de ataques. A pesar de que todavía no se sabe nada al respecto, parece ser que el número de armas que tendremos disponible en *Code Vein* **no será muy extenso**, pues la variedad y el jugo del título se centra en los compañeros, llamados «**Revenant**» —así llaman a los vampiros en el mundo de *Code Vein*—.

Cada uno con su propia trama argumental, estos compañeros nos seguirán en todo momento, dándonos la oportunidad de elegir a aquel que más nos guste o nos caiga simpático.

«Puede que haya momentos que te partirían el alma si estuvieras solo, pero tus compañeros te ayudarán a armarte de valor debido a que por ellos desearás vencer a todo lo que se te ponga por delante. Este tipo de elementos dramáticos hacen que superar obstáculos sea más conmovedor y ayudan a diferenciarlo de Dark Souls».

Explicaba Hiroshi Yoshimura, director de *Code Vein*, en IGN. Cada uno con **su propio estilo de lucha**, estos «Revenant» son todo un punto a favor. La gran adaptabilidad de cada personaje a tu estilo de combate y esa sensación de no estar solo, creará **situaciones diferentes** en cada ocasión que nos adentramos y exploremos.

Por ahora conocemos a cinco compañeros que tendremos disponibles:

Eva Roux, una mujer Revenant que está en deuda con Jack por salvar su vida. **Mia Karnstein**, una Revenant que vaga por el desierto con gran ira y que va acompañada de su hermano pequeño. **Yakumo Tsunonome**, un revenant que anteriormente solía servir como un mercenario. **Louis**, un joven líder que quiere ayudar a las apariciones que están sucumbiendo a la sed de sangre, y por último **Io,** una aparición que acompaña a los protagonistas y no recuerda nada de su pasado.

Bandai Namco también quiere dejar su sello con la trama y con la narrativa. El argumento tendrá momentos en los que el jugador pueda alterar el camino mediante la toma de decisiones, y prometen que va a afectar de verdad al resultado global de la partida, aunque por ahora deberemos de esperar a ver si se cumple. No serian los primeros en prometer la Ciudad del Oro, para después terminar en la lista de «uno más» en este tema de la toma de decisiones.

En mi opinión, *Code Vein* puede ser **una de las buenas sorpresas que nos dé la industria en los próximos meses.** Aunque es verdad que se siente un poco ese olor a *Dark Souls*, las referencias que encuentra uno antes son las de *God Eater*, pues Hiroshi Yoshimura fue el director de la saga y eso es algo que se puede palpar **en cada rincón** de lo que pude probar de *Code Vein*. El juego de Bandai Namco se siente muy fresco, sabe marcar los tiempos y aunque es pronto para poder hablar en profundidad, la trama tiene algo místico que engancha al jugador.

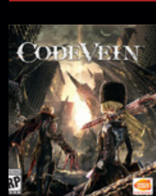
En lo estrictamente jugable, *Code Vein* **no está a la vanguardia** de lo tecnológico pero tampoco lo intenta, ni lo necesita. Aprovecha sus recursos, y **estéticamente es una delicia** para aquellos amantes del *anime*. Si *Dark Souls* se movía en las referencias de la serie *Berserk* para adaptar su mundo medieval, *Code Vein* le pone a esas mismas referencias un poco de cyberpunk, mezclado con **polvo**, **sangre** y **destrucción**.

Revenants

—

Los vampiros de *Code Vein* reciben el nombre de Revenants y son —a su vez— aquellos que nos acompañarán en nuestra aventura. La sangre como catalizador de nuestro poder será el *leit motiv* de las mecánicas principales del juego.

CODE VEIN



Lanzamiento
Sin Confirmar
Desarrolla
Bandai Namco
Género
Acción / RPG
Plataformas
PlayStation 4
Xbox One



PULSA START

MONSTER HUNTER WORLD

Bienvenido, cazador. Es hora de volver a blandir la espada contra la fauna que habita en el inhóspito Nuevo Continente. *Monster Hunter* por fin se estrena en la presente generación.

por Alejandro Castillo

Podremos unirnos con hasta tres cazadores simultáneamente

La saga que tenemos entre manos es la culpable de que una compañía histórica como Capcom se mantenga a flote. *Monster Hunter* a día de hoy ya puede considerarse una marca universal en la industria del videojuego. Ya sea en el mercado asiático u occidental, cada vez más cazadores se suman a la llamada del deber. Este proceso de captación, sobre todo en nuestras fronteras, se ha ido produciendo a medida que llegaban las entregas portátiles, comenzando con una todavía joven PlayStation Portable. Las capacidades de la consola no eran lo suficientemente óptimas para que la fórmula aprovechara todo su potencial, teniendo en cuenta la clara **ausencia de un segundo *stick*.** Sin embargo, la idea era clara: cazar bestias entre una gran variedad de fauna en cualquier momento o situación.

Es interesante conocer que su nacimiento se produjo con una entrega para PlayStation 2 allá por 2004 en territorio nipón. Tan solo un año después recibiría una expansión que se quedaría únicamente en dichas tierras. La ausencia de contenido útil en torno a la experiencia monojugador fue deliberada en pos de centrar los esfuerzos en el conjunto de misiones a través de internet. Como podréis recordar, la infraestructura en línea por aquel entonces no estaba ni un tercio de asentada de lo que está ahora mismo. Ya no hablemos de España, donde a día de hoy algunos puntos siguen con conexiones de hace diez años. Su éxito moderado propició que las mejoras introducidas en dicha extensión se reconvirtieran en una versión portátil para todos los mercados: *Monster Hunter Freedom*. En ella, el grueso del contenido sufrió los ajustes necesarios para que todo el material introducido en el original casara con la naturaleza de la plataforma, delimitando los requisitos de conexión para que no fueran una barrera a lidiar.

Tras participar en el catálogo de parte de las plataformas de Sony, **Capcom rozaría las cotas más altas de popularidad en la aún presente portátil de la gran N.** Comenzando su periplo con un *Monster Hunter 3 Ultimate* que compartió versión con Wii U, Nintendo 3DS se convertiría en el ecosistema perfecto para todos los cazadores a lo largo y ancho de internet. Pese a mantener su estatus del rey de la cooperación, las entregas de transición que hemos recibido en las últimas fechas hacían presagiar que algo grande se cocinaba en la trastienda nipona. No ha sido hasta la última visita a Los Ángeles cuando por fin hemos podido conocer lo que tramaban.

Tu fiel compañero

—

De nuevo, los Felyne serán los compañeros leales al cazador. En esta entrega podremos personalizar al gusto cómo será el nuestro con todo lujo de detalle.



Aprovechar el entorno es clave para obtener ventaja en el combate

El entorno tiene voz propia

—

Nuestro objetivo pocas veces estará visible tras desembarcar en la misión. Deberemos de tener muy en cuenta las pistas del entorno para poder darle caza.

Nada podía presagiar que durante la conferencia de prensa de Sony en el pasado E3, Capcom hiciera acto de presencia para oficializar su nueva obra. Tal como ocurrió el pasado año con el sorprendente ***Resident Evil 7***, en 2017 sería el turno de ***Monster Hunter World***, la primera entrega pensada para las nuevas plataformas y PC. **Gracias a los compañeros de Koch Media** hemos tenido la oportunidad de probar de primera mano las horas iniciales de esta cacería de nueva generación, tanto en solitario como aprovechando sus capacidades cooperativas.

Los instantes previos al inicio del periplo pasarán por moldear a nuestro alter ego. ***Monster Hunter World*** **cuenta con el editor más completo de toda la franquicia.** Prácticamente podremos moldear cada rasgo de nuestro personaje entre diferentes valores similares a una de las obras previas de la compañía: *Dragon's Dogma*. Una vez realizado, **tendremos ocasión también de personalizar a todo lujo de detalles a nuestro Felyne**, los característicos gatunos que suelen acompañar a los cazadores en su búsqueda por dar caza a los monstruos más peligrosos de la estepa. También habrá lugar para el sector más salvaje, pero serán minoría en comparación de quienes pretenden ayudarnos.

Durante los primeros pasos daremos buena cuenta del énfasis por crear una narrativa mucho más elaborada, lo cual pasa por una de las grandes novedades en esta entrega. **Los personajes principales contarán con sus propias líneas de diálogo dobladas en perfecto castellano**. Nos ha sorprendido la calidad de las actuaciones, pese a algunos secundarios que chirrían respecto a quienes pasan más tiempo charlando junto a nosotros. Se podría pensar en un primer momento que nuestra versión en el mundo virtual también contaría con ella. Craso error, y es que permaneceremos completamente mudos cual Link que se precie. Choca un poco frente a la línea planteada en esta nueva profundidad narrativa, pero al paso de las horas la cacería será lo único que nos importe.

Tras unos minutos de introducción entraremos de lleno a la base de operaciones, donde todos los cazadores del lugar se reúnen para planificar sus próximos movimientos, pertrecharse y buscar nuevos trabajos que les lleven a escalar poco a poco en el ranking. La asignación de misiones ocurre de forma similar a lo que estamos acostumbrados en el pasado. Al hablar con el maestro de la base tendremos la ocasión de aceptar diversos encargos de objetivos variopintos; no solo tendremos que enfrentarnos a



piezas especificas, sino que obtener ciertos objetos o realizar trabajos de campo especiales serán tareas más comunes de lo que pensamos. Cómo no, abatir a determinadas especies será clave para desarrollar al personaje, y cuanto más hábiles seamos, a mejores categorías podremos acceder, a la par de encontrarnos con un reto mayor.

Al volver de las misiones, convendrá echar un vistazo a los distintos herreros y mercaderes que habitan la base. En los primeros, podremos intercambiar los materiales obtenidos durante la incursión en los niveles por mejoras específicas tanto de las armas como de la armadura que llevemos equipada en ese momento. Los árboles de mejora son sumamente profundos, lo que permite una complejidad nunca antes vista en la franquicia. Es de agradecer que según cómo moldeemos estas mejoras, el personaje se comportará de una forma u otra. Es decir: si aliviamos el peso de un arma de grandes dimensiones, podremos movernos con mayor agilidad conservando todas las aptitudes iniciales. Eso sí, no podremos soltar materiales tan alegremente, puesto que cazar determinados monstruos para obtener sus objetos no será una tarea sencilla.

La misión a la que tuvimos oportunidad de jugar correspondía a una de las primeras en modo cooperativo. Junto a nosotros podrán participar **hasta tres jugadores** diferentes de una forma parecida al multijugador sin costuras que planteaban obras como *Watch Dogs 2*. En cualquier momento podremos salir y acceder a las salas de misión con unos tiempos de carga mínimos y sin alterar el transcurso de la misma. Lo que más nos ha llamado la atención es lo vivo que se siente el mundo. Toda la fauna tiene sus propias rutinas: desde majestuosos animales voladores hasta monstruos a dos patas, pasando por todas las pequeñas criaturas que forman el ecosistema en el que nos encontramos. A diferencia de las versiones portátiles, el nivel es una única estancia de proporciones medianas en el que concurren varias zonas de temáticas diferentes.

Dar caza a nuestro objetivo (similar al que podéis comprobar en la imagen que protagoniza estas páginas) fue una auténtica aventura. La bestia se encontraba en un bosque cercano a la costa, lugar inicial de despliegue. Pese a que en un primer momento no se nos indica su localización exacta, poco a poco iremos conociendo su ruta tras observar detenidamente el entorno. Pistas que pueden pasarse por alto como huellas, movimientos en la lejanía o la reacción de otros animales: el mundo se siente orgánico y encaja perfectamente con la filosofía *Monster Hunter*. Minutos después de seguir un rastro aún fresco, damos por fin con nuestra presa. Antes de entablar combate, conviene conocer un poco más el lugar en donde se encuentra y las posibles rutas donde tender emboscadas. Luchar cara a cara contra ellos es la solución rápida, pero algunas clases de cazador podrán colocar un surtido de arpones y minas perfectas para incapacitar y aprovechar el factor sorpresa. Después de largos minutos de tensión entre nuestro filo y sus garras por fin yace en la superficie.

Y aquí pone fin la demostración. Quedan exactamente dos meses y medio para recibir el billete directo al Nuevo Continente, hasta entonces tan solo nos queda esperar pacientemente. *Monster Hunter World* nos ha dejado una sensación fantástica; cuando notas ese cosquilleo en el estómago es que estamos ante algo muy especial. Sin duda se trata de la entrega que tanto amantes como nuevos seguidores estaban esperando.

Colaboración en clave femenina

—

Aloy, protagonista de *Horizon Zero Dawn*, participará en el plantel de cazadores de *Monster Hunter World*. Aún no se conocen detalles de qué introducirá, pero se espera que sea todo un guiño a los seguidores de la obra de Guerrilla Games.

MONSTER HUNTER WORLD



Lanzamiento
26 de enero 2018
Steam a lo largo del 2018

Desarrolla
Capcom

Género
Action RPG

Plataformas
PlayStation 4
Xbox One
PC

Multijugador
Cooperativo a 4 jugadores

PULSA START



LOST SPHEAR

Un JRPG como los de antaño, trabajado con toda la tecnología del presente. Personajes coloridos, agradables a la vista, acompañados por diseños sencillos, visuales y potentes. A esto, le sumamos una jugabilidad como la de la época dorada del JRPG, con un sistema de turnos y —de remate— una suerte de «*mechas*». Regresemos al pasado y disfrutemos.

por Juan Tejerina

Una apuesta por el regreso de la fórmula JRPG clásica

No se puede negar que, a medida que pasan los años, hay muchos modelos de juego y fórmulas que caen en desuso. Por increíble que pudiese parecer hace no demasiado tiempo, la fórmula clásica del JRPG que todos conocemos —vistas cenitales, combates por turnos, niveles, equipamientos, mazmorras...— hace ya tiempo que ha caído en el cruel ostracismo de un mercado que no se detiene ante nada ni nadie. Hoy por hoy, **el JRPG está de capa caída** y son pocos los títulos que logran romper la barrera de ese «nicho» en el que hemos encerrado al género en tierras occidentales.

Lost Sphear llega a nuestras consolas con ánimo de contarle al mundo que el JRPG aún tiene mucho que decir más allá de las grandes súper producciones que todos conocemos. Quizás sea cierto que, hoy por hoy, resulte difícil justificar una inversión descomunal en el desarrollo de un JRPG a la vieja usanza. Es innegable que son pocos los casos de éxito recientes —¿*Persona 5*?— y por todos es conocido que sagas del calado de *Final Fantasy* han decidido **modificar su propio corazón** en busca de sobrevivir dentro del marco de las tendencias actuales.

También es innegable que el RPG occidental ha ido creciendo a pasos agigantados, permitiéndonos vivir con mayor intensidad el verdadero significado de un juego de rol. Que no es otro que vivir una aventura a tenor de tus propias decisiones. **Tu propia aventura**. Algo que no es del todo así dentro de la visión nipona del género, donde vives la aventura desde la piel de un personaje con vida propia y donde la capacidad de decisión del jugador es prácticamente nula.

Ante esta situación, el enfoque nipón fue perdiendo fuelle dentro de los adeptos al rol. Una situación que fue reduciendo cada vez más su número de seguidores hasta convertirlo en un **género de nicho** capaz de atraer a un tipo de público muy concreto. Siendo así, las expectativas de ventas se redujeron y —por ende— los presupuestos para grandes desarrollos también. Esto no es algo malo de por sí, pero **ayuda a entender** por qué ya no nos llegan apenas juegos del calado de *Final Fantasy IX* o *Lost Odyssey*; por decir dos de mis favoritos.

Sin embargo, dentro del videojuego **hay tendencias más allá del propio género,** y una de ellas es la de resucitar modelos antiguos adaptándolos al presente. Han vuelto los plataformas bidimensionales, las mascotas e incluso el pixel-art. Los recuerdos de tiempos pasados **están más presentes que nunca** y —lo que es mejor—venden bien. Precios más reducidos y juegos que **no pretenden** hacerse pasar por Triples A son el caldo de cultivo perfecto. Y es ahí donde entra *Lost Sphear,* un título que quiere brindarnos las sensaciones del pasado, sin la intención de aparentar ser lo que no es.



Combate estratégico

—

El sistema de combate nos permitirá movernos con libertad por el escenario a la hora de escoger el mejor posicionamiento.

Lost Sphear es uno de esos juegos que llega sin hacer mucho ruido, sin levantar expectativas y sabiendo muy bien que **sus aspiraciones no compiten en ninguna de las grandes ligas**. Este es un aspecto muy importante a la hora de valorarlo, pues no es lo mismo construir una crítica en torno a un juego que se vende como algo más de lo que es; que labrar una opinión acerca de un desarrollo que no esconde sus pretensiones desde el minuto uno. En el caso de *Lost Sphear*, su objetivo es mantener el legado del JRPG clásico en todo su esplendor. Desde su cámara cenital hasta sus modelados simples y rebosantes de personalidad.

Poco se sabe acerca del arco argumental de *Lost Sphear*, siendo —como en todo RPG que se precie— uno de los atractivos principales para todo jugador. Sin embargo, sí se han desvelado varios vídeos en los que se puede apreciar con total claridad qué podemos esperar de él.

Para ponernos en situación acerca del desarrollo, *Lost Sphear* cuenta con el mismo equipo de desarrollo que parió *I am Setsuna*. Un título que dejó **un grato sabor de boca** entre la comunidad jugona, pues —entre otras cosas— rescataba ciertos elementos propios de un emblema del género como *Chrono Trigger*. En esta ocasión, los chicos de Tokyo RPG Factory se deslizan hacia una ambientación un poco más moderna que con *I am Setsuna* y nos introducen de lleno en un universo donde **una humanidad de tintes rudimentarios se ve acompañada de máquinas y robots**. Como no podía ser de otra manera, la energía que se utilizará con esta clase de ingenios tecnológicos tendrá su relevancia. Algo que no es nuevo, y que cualquier seguidor de la cultura japonesa habrá visto ya en infinidad de obras.

Lo que sí sabemos es que el mundo que nos presenta *Lost Sphear* estará formado **por los recuerdos individuales** de cada uno de sus habitantes. Esto implica que si alguien pierde sus recuerdos, impacta de manera directa en el propio mundo. El protagonista, un muchacho llamado Kanata, descubrirá que tiene el poder de alterar el mismísimo mundo gracias a su capacidad de recuperar **e incluso alterar** estos recuerdos. Siendo así, muchas de sus mecánicas gravitarán en torno a esta posibilidad, y no serán pocas las misiones —tanto primarias como secundarias— que nos obligarán a trabajar con los recuerdos de los demás.



En el plano jugable, *Lost Sphear* sorprende por su capacidad a la hora de rescatar elementos clásicos con total naturalidad. La **cámara cenital** nos introducirá en un mundo colorido, sencillo y agradable. Es de recibo advertir que muchas de las críticas prematuras que ha recibido el desarrollo de Tokyo RPG Factory se centran en la **escasa variedad de escenarios mostrados** hasta el momento. Y también es interesante recalcar que el equipo ya ha dicho estar trabajando en dotar al título de una mayor variedad visual de lo hasta ahora mostrado.

Asimismo, si entramos en detalle a hablar de su sistema jugable, **la cosa se pone muy interesante**. Por un lado, tenemos al clásico grupo que nos irá acompañando —y creciendo— a lo largo del título. Hasta ahí, nada nuevo, pero es en su apartado de combate donde el juego lanza sus primeros destellos. En plena batalla, podremos disfrutar de **combates por turnos** hábilmente combinados con la posibilidad de posicionarnos en distintas partes del escenario. Esto añade una capa de **complejidad estratégica** que se agradece notablemente. Podremos movernos a distintos puntos en aras de maximizar la eficacia de nuestros movimientos. Siendo así, es posible utilizar golpes de área, arrinconar a nuestros enemigos o lanzar ataques desvastadores que afecten **a una línea recta** en concreto. La variedad está servida y la exigencia de plantear bien nuestros movimientos más allá de la combinatoria de ataques es un punto de lo más interesante: aunque —como todo— habrá que ver el resultado final una vez nos pongamos a los mandos del mismo.

Vulcosuits

—

Una de las mecánicas más novedosas es la incorporación de los vulcosuits. Una especie de exoesqueletos que estarán muy presentes y en cuyo interior podremos saltar en casi cualquier momento. Nos aportarán habilidades de gran utilidad a la hora de progresar.

Por otro lado, en este mundo contamos con los llamados «Vulcosuits», una suerte de **trajes mecánicos**, similares a exoesqueletos, que potenciarán las habilidades de nuestros personajes. Podremos introducirnos en su interior a la hora de entrar en combate **e incluso de resolver ciertos puzles**, con lo que es de esperar que la relación entre equipo y sus respectivos vulcosuits vaya un poco más allá del plano estético y se atreva a introducir un componente argumental a explotar.

En la demo que pudimos probar, las impresiones del juego fueron **de lo más positivo**. Más allá de los elementos ya mencionados, el título pone a nuestra disposición una serie de mecánicas clásicas que han evolucionado en la dirección correcta.

Por ejemplo, existirán posadas, pero en su interior podremos hacer algo más que descansar. Será posible utilizar los materiales que hemos reunido en nuestras aventuras para cocinar distintos alimentos. Podremos hablar con todo el mundo, incluyendo nuestros compañeros de equipo y **éstos nos premiarán con cháchara casual** o con información relevante acerca de nuestros próximos objetivos. Además, una pequeña sorpresa para los amantes de la pesca: podremos pescar en ciertos lugares específicos.

No entraremos en detalles, pero pronto nos daremos de bruces con el resultado de cómo los recuerdos afectan al mundo que nos rodea. Será entonces cuando Kanata y sus compañeros emprendan el camino en pos de sanar al propio mundo.

Para terminar, es interesante señalar y alabar el **gran trabajo artístico** que hay detrás del juego, que no es sino el resultado estético de todas las intenciones aunadas detrás del juego.

Lost Sphear se ve bien: **muy bien**. De hecho, las imágenes no acaban de hacerle justicia. En movimiento, es fluido, colorido y bonito. Destila, junto a la música, un tono familiar **y casi nostálgico** que combina a las mil maravillas con un aire fresco y nuevo.

En definitiva, *Lost Sphear* es una pieza a seguir con atención por todos los fans del género JRPG y se une a una interesante lista de juegos que comienzan a revitalizar —desde la raíz— al rol japonés. *Project Octopath*, *I am Setsuna* o el regreso de *Secret of Mana* son esas pequeñas señales que indican que **algo bueno está ocurriendo**. Y que las esperanzas de los jugadores tienen motivos para verse renovadas.

LOST SPHEAR



Lanzamiento
23 de enero 2018
Desarrolla
Tokyo RPG Factory
Género
JRPG
Plataformas
PlayStation 4
Nintendo Switch



EL JUEGO DEL AÑO

GTM



THE LEGEND OF ZELDA
BREATH OF THE WILD

JUAN PEDRO PRAT

Para mí, hablar de *The Legend Zelda: Breath of the Wild* es todo un reto, por eso considero que es también un ejemplo muy claro de por qué es el Juego del Año. De todos los títulos que componen el imaginario de Hyrule, solo he completado dos, y uno de ellos es este que nos ocupa. *Breath of the Wild* se corona como una entrega **completa en todos los sentidos**; no solo es un juego que emocionará a los que ya son expertos en la materia, sino que también encandilará a los que por primera (o segunda) vez ponen pie en este mágico mundo.

Link se convierte **en la puerta a una aventura repleta de épica** y, sobre todo, de personajes profundos, complejos y tan llenos de matices que la tarea más complicada del título sería elegir con cuál te quedas. Hyrule nunca ha tenido tanta conciencia de sí misma, tanta coherencia y tanta belleza. Hablamos de un territorio único, pero que ofrece en su extensión una tierra magmática por un lado y sumida en el océano por el otro. **Los contrastes son tan fuertes** y sus transiciones tan delicadas que parece que hayamos cogido un coche con la decisión de cruzar el país solo para disfrutar de los diferentes tipos de paisajes que existen dentro de él.

«Arriesga, cambiando lo que funciona para sorprender.»

La aventura del héroe que tiene que salvar a la princesa se invierte y nos da un giro más de tuerca, pues **es la princesa la que se ha sacrificado para darle más tiempo al mundo,** aunque sea Link la punta de lanza de la batalla final. Este tipo de detalles se suceden uno tras otro en *Breath of the Wild*, dejando al jugador que sea él quien descubra todos y cada uno de los secretos que esconde Hyrule.

Además de todo esto, la aventura no termina cuando se acaba con el malo. El extenso mundo que ha creado Nintendo tiene **muchas puertas abiertas** y podemos volver siempre que queramos, recoger nuestro equipo y emprender de nuevo la aventura para localizar las leyendas de las que habla todo el mundo: ¿una espada de poder? ¿Un bosque envuelto en la niebla? ¿Monstruos invencibles? Las respuestas están todas ahí, solo tenemos que **salir y encontrarlas.**

The Legend of Zelda: Breath of the Wild es **el juego del año** por enseñar a los jugadores que se puede arriesgar y cambiar lo que funciona para **sorprender** y dar lugar a algo más fuerte todavía. Que salir de la zona de confort puede resultar **muy gratificante** si se confía en lo que uno hace.



SUPER MARIO ODYSSEY

JORGE SERRANO

Nintendo lo ha vuelto a hacer. Si nos ponemos en perspectiva, la saga del icónico exfontanero ha ido evolucionando a lo largo de la historia de la compañía con sede en Kyoto. Y es que esta última entrega recoge **todo lo visto hasta ahora** llevando los detalles a una extrema perfección. *Mario Odyssey* es una amalgama de sentimientos que, a los más veteranos, nos devuelve a la infancia. Es ponerte delante de la pantalla —ya sea de la propia Switch o del televisor —y no poder evitar tener una sonrisa durante toda la partida. Algo que —personalmente— me ha vuelto a hacer sentir como la primera vez que jugué a *Mario 64*.

—

«Un juego capaz de revivir sentimientos olvidados.»

—

Es tal la magnitud de este título que, una vez lo empiezas, no puedes parar de jugarlo. Dejando de lado al resto de franquicias en las que solo importan los gráficos realistas. Apuesta por una ambientación colorida y, a la vez, agradable a la vista. Y no sólo eso, también hemos visto cómo se ha arriesgado a experimentar como pocas veces en sus franquicias, llegando al punto de mezclar sus mundos ficticios con la realidad. Es como si todo el universo de Mario invadiese nuestro planeta. Con un nivel de detalle enfermizo, es pararte a ver cada mundo y asombrarte con todo lo dispuesto ante tus ojos. Y todo ello aderezado con **una jugabilidad exquisita**. Este último apartado es la gran baza con la que la Gran N nos hace disfrutar. Un control ajustado para los recién llegados y, a su vez, completo para los más exigentes. Su jugabilidad más superficial es un apartado fácil de dominar para acabar la historia principal. Pero **es en el *endgame* donde saca a relucir la pericia del jugador,** provocando que realizar el cien por cien del mismo se transforme —haciendo gala del título de esta entrega— en **una auténtica odisea.**

Podría seguir alabando este videojuego, pero lo puedo resumir en una frase que Miyamoto siempre ha utilizado a su equipo de desarrollo, convirtiéndola en prioridad absoluta: *«Haz que sea divertido»*. Y gracias a eso, es como si Nintendo hubiera lanzado a Cappy sobre nosotros, embriagándonos y dejándonos **totalmente embobados** durante toda la aventura.

Vuelve la *Majia*, vuelve Mario, ha llegado el auténtico GOTY.



PERSONA 5

JUAN TEJERINA

De entre todos los juegos que he tenido la suerte de jugar este año, ha habido uno que se ha ganado un hueco en mi corazón: *Persona 5*. Si bien es cierto que no innova en el plano jugable como sí lo hacen *Zelda BotW* o *Mario Odyssey*; lo hace en otra serie de apartados que considero mucho más jugosos en cuanto a mi perfil de jugador.

Persona 5 es un puñetazo sobre la mesa dentro de un género que está viéndose relegado al olvido. Es una reivindicación dentro de la propia industria nipona y es, sobre todo, una crítica de calado hacia la propia sociedad en la que vivimos.

El P-Studio **ha sido capaz de volver a sorprenderme** —después de haberlo hecho con *Persona 4* y *Catherine*— con una historia única, que sabe hilvanar ficción y realidad para hablarnos de una serie de temas que **pocos juegos tienen las agallas de abordar.** Los problemas de un grupo de adolescentes entran en conflicto con los intereses de una sociedad adulta, que ha renunciado a sus sueños y caído en el cinismo, en lo mezquino y egoísta. Es un juego que llega para recordarnos a quienes hemos entrado en la edad adulta que **hubo una época en la que nuestros ideales eran mucho más fuertes**, y que —si no estamos atentos— podemos caer en las marismas de una sociedad que nos hará renunciar a ellos a cambio de placeres más inmediatos. *Persona 5* es una pequeña **obra de arte** confeccionada con todo el cariño del mundo, que ahonda en problemas con los que todos podemos sentirnos identificados. Ver a un grupo de muchachos sobreponerse a los mismos es, también, una inyección de optimismo.

> *«Una crítica mordaz a la sociedad de hoy.»*

Además, el amor volcado en este juego va mucho más allá de su trama y narrativa; **puede respirarse desde el minuto uno**. Hace gala de un apartado artístico sorprendente y rompedor, que no responde a ninguna tendencia actual sino que **brilla con identidad propia**; desde su diseño de personajes hasta el de la interfaz, pasando por el apartado visual y culminando en **una banda sonora digna de ser recordada**. Y es que en las páginas de esta misma revista he hablado de lo mucho que me impresionó *Sonic Adventure* a la hora de contemplar letras que hablan de los sentimientos de los personajes. Algo que ocurre, **con gran acierto**, en *Persona 5*. Todos los temas musicales son un perfecto acompañamiento para cada fase, pero es que —además— prestar atención a las letras hace de cada momento algo **verdaderamente único.**

M**etroidvania**. Esa palabra que tanto nos gusta y que a menudo empleamos para definir a esos títulos que apuestan por la exploración y el *backtracking* en dos dimensiones. Como resulta evidente, *Metroid* y *Castlevania* **fueron los precursores** de una fórmula que siempre tendrá su legión de fieles. En esta ocasión, Team Cherry ha concebido algo único, y es que *Hollow Knight* ha conquistado el corazón de los amantes del género **gracias a su buen hacer** en todos y cada uno de sus apartados.

Con muy pocos recursos, Ari Gibson y Willian Pellen —sí, el juego ha sido desarrollado por dos personas— han sido capaces de dar forma a uno de los mejores juegos del año gracias al **sensacional trabajo** llevado a cabo en lo que al diseño de niveles se refiere. El Reino de Hallownest irradia **belleza y tristeza** a partes iguales, está habitado por insectos de gran tamaño y esconde una cantidad ingente de misterios.

El juego, inspirado y haciendo uso de las mecánicas tan características que hicieron de *Dark Souls* todo un fenómeno, nos propone una aventura compleja y muy exigente. La vida **tiene un valor muy bajo** en el reino que se oculta bajo el subsuelo de Bocasucia, y el clásico concepto de ensayo y error es el único maestro que nos acompaña a lo largo y ancho de un lugar al que **nadie en su sano juicio querría entrar**, pero que, por alguna extraña razón, acaba tornándose lo suficientemente bello como para no querer salir.

«Un ejemplo de cómo hacer algo grande con muy poco.»

Al igual que lo visto en el título de From Software, en *Hollow Knight* también debemos **temer por nuestra vida** en todo momento, y es que la moneda del juego, representada en lo que parece una especie de concha o caparazón, tiene un valor fundamental. Esta divisa es lo único que nos permite adquirir nuevos accesorios con los que aumentar nuestras capacidades. Si sucumbimos ante alguno de los innumerables peligros que nos acechan, tenemos una segunda oportunidad para volver al lugar de los hechos y encontrar a nuestro espectro, un caballero sin alma al que debemos derrotar si queremos recuperar nuestros restos.

Team Cherry **no inventa nada,** pero ejecuta con maestría todo lo que se propone. El enésimo ejemplo de cómo hacer algo grande, con muy poco, dejando claro que a veces hay cosas que no se pueden comprar; **se tienen o no se tienen.**



ROBE PINEDA

HOLLOW KNIGHT



RESIDENT EVIL VII

ÁLEX G. RODRÍGUEZ

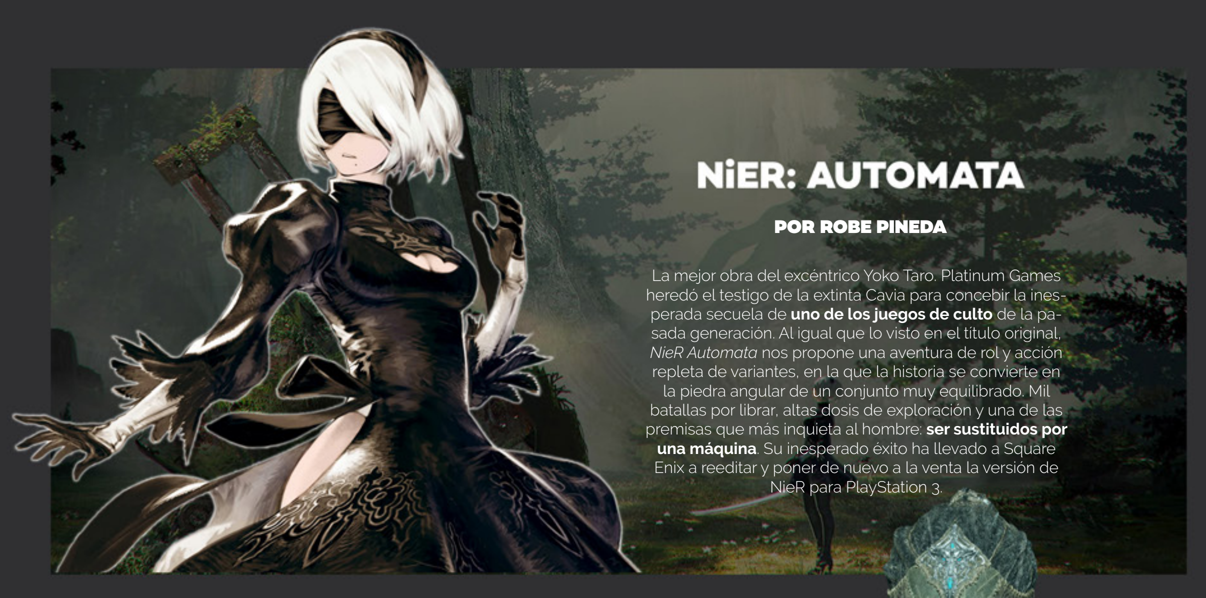
Survival-Horror: un género que de unos años hasta hoy se ha convertido en un eterno dilema para aquellas compañías que deciden apostar por él. **No han sido pocas las propuestas** ofrecidas por diferentes empresas a lo largo de este tiempo y, pese a encontrar títulos más que interesantes, las decepciones entre los amantes del género de la vieja escuela aún siguen presentes. Mayor es el golpe aún cuando desde Capcom, quienes **asentaron las bases** inspirándose claramente en *Alone in the Dark*, han sido incapaces de dar con la tecla adecuada entrega tras entrega de su saga más emblemática. Hasta día de hoy, **gracias a *Resident Evil VII*.**

La compañía nipona ha sido capaz de **aprender de todos sus errores**. Errores que no fueron precisamente pocos; más aún cuando cada nuevo lanzamiento venía presentado como *«el verdadero regreso al mundo del survival-horror». Resident Evil VII* es **un gran ejemplo de introspección** y buenas intenciones representadas en uno de sus trabajos más redondos de los últimos años. Si bien aún le quedan determinados aspectos por pulir para alcanzar la perfección lograda tanto por *Resident Evil* como por *Resident Evil Remake*, nunca está demás **reconocer el mérito** que tiene para una compañía alejarse de las fórmulas que, pese a las críticas, les han aportado beneficios económicos en pro de **recuperar aquello** que los llevó a estar entre los más altos en su momento.

«Es el mayor acercamiento a los orígenes de Resident Evil.»

Resident Evil VII es el retorno de las **atmósferas opresivas** llenas de detalles a cada cual más tétrico. De los oscuros pasillos en los que encontrarnos ante un enemigo que no esperamos. De la **tensión** al saber que el sonido de **cada casquillo chocando contra el suelo es una oportunidad menos para sobrevivir** al horror. De las heridas que mantendremos abiertas a la espera del momento para utilizar uno de los **escasos** objetos curativos que llevamos en nuestro **limitado** inventario. De los guardados en puntos muy concretos —aunque con matices— repartidos por el mapa y de los personajes que tratarán de evitar que cumplamos nuestro objetivo durante toda la aventura. Todo ello bajo **un nuevo enfoque**, adaptando y evolucionando su fórmula de una forma acertada.

Es por todo esto por lo que no puedo evitar que se me escape una sonrisa al recordar a un *«viejo amigo»* tendiéndome su mano, ayudándome a **dejar atrás el horror de la familia Baker.** Escapando de la pesadilla... una vez más.



NiER: AUTOMATA

POR ROBE PINEDA

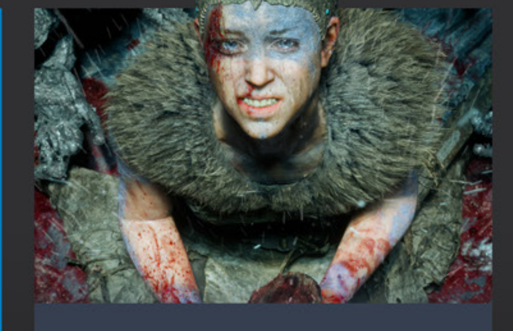
La mejor obra del excéntrico Yoko Taro. Platinum Games heredó el testigo de la extinta Cavia para concebir la inesperada secuela de **uno de los juegos de culto** de la pasada generación. Al igual que lo visto en el título original, *NieR Automata* nos propone una aventura de rol y acción repleta de variantes, en la que la historia se convierte en la piedra angular de un conjunto muy equilibrado. Mil batallas por librar, altas dosis de exploración y una de las premisas que más inquieta al hombre: **ser sustituidos por una máquina**. Su inesperado éxito ha llevado a Square Enix a reeditar y poner de nuevo a la venta la versión de NieR para PlayStation 3.



SONIC MANIA

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Sonic Mania nos ha demostrado el porqué de la decadencia de la saga del erizo azul. Una historia enrevesada con gráficos hiperrealistas no nos basta si el título que contiene dichos elementos no rebosa magia por cada poro, que es lo que ocurre con este nuevo regreso. *Sonic Mania* es Sonic en su faceta más clásica, y por eso **nos encanta tanto.** Porque es como reencontrarse con un viejo amigo.

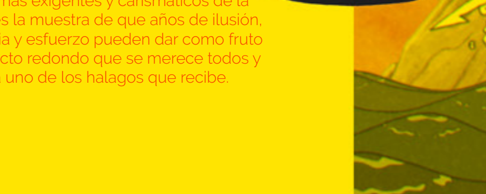


HELLBLADE
SENUA'S SACRIFICE

POR JAVIER BELLO

Hellblade es mi juego del año porque es una obra que **se aleja de las pautas** que se han ido estandarizando a lo largo de los últimos años: la tendencia de querer hacer juegos hiperextensos, tratando de cubrir todos los géneros a la vez y tener enganchado al consumidor durante cientos horas, resultando en juegos **repetitivos** y **sin personalidad**.
La aventura de Senua, es una clase magistral de cómo plantear una historia en media docena de horas, y exprimir al máximo el diseño, la ambientación, el personaje y las mecánicas que ofrece, para conseguir **una experiencia que sumerge al espectador** en su universo y le hace partícipe del periplo que la heroina debe afrontar para librarse de sus demonios internos.
Es por ello que la obra de Ninja Theory **se merece con creces** mi galardón este año.

CUPHEAD



POR ÁNGELA MONTAÑEZ

La autenticidad de sus gráficos era sólo el cebo para atraer a los jugadores a experimentar uno de los mejores videojuegos que se jugarán en décadas. *Cuphead*, uno de los títulos *boss run* más exigentes y carismáticos de la historia, es la muestra de que años de ilusión, constancia y esfuerzo pueden dar como fruto un producto redondo que se merece todos y cada uno de los halagos que recibe.



HORIZON
ZERO DAWN

POR ALEJANDRO CASTILLO

El presente año también nos ha dejado una de las grandes sorpresas en materia exclusiva para PlayStation 4. Nada hacia presagiar que el equipo afincado en Ámsterdam podría romper completamente con su monótona trayectoria labrada en la saga *Killzone*.

En esta ocasiòn,acompañaremos a Aloy, una **paria forzada a vivir en el exilio** en su búsqueda por encontrar respuesta a su verdadero origen. El **exquisito trabajo** de la compañía trazando el personaje ha permitido que la pelirroja reúna todas las características para convertirse **en uno de los iconos de la plataforma**. Guerrilla Games se suma a la fiebre de los mundos abiertos para brindarnos una propuesta fresca, amena y de potencial inabarcable.

DIVINITY
ORIGINAL SIN II

POR JON A. ORTIZ

Rol en estado puro. Durante los últimos años hemos vivido un renacer del género, y el juego de Larian ha conseguido llegar a lo más alto. En el futuro, cuando la gente hable de qué épocas pasadas fueron mejores, ademas de hablar del *Ultima 8* o de *Baldur's Gate II*, también se nombrará *Divinity: Original Sin 2*. Personajes memorables, una historia bien construida, acción y consecuencia, humor refinado, un sistema de combate que roza la perfección... Lo tiene todo. Los amantes del WRPG están de enhorabuena, y ahora solo nos queda esperar una tercera entrega.



THE EVIL
WITHIN II

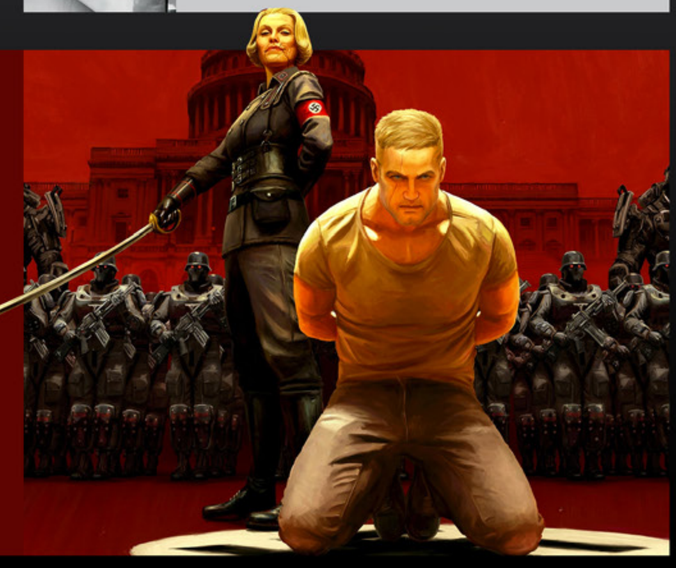
POR ÁLEX G. RODRÍGUEZ

No todas las obras de ficción, sean del ámbito que sean, obtienen el reconocimiento que merecen en el tiempo al que pertenecen. De ahí que mi elegido para mención sea *The Evil Within II*: un titulo cuyo trasfondo gira en torno a **la psicología y el miedo** de forma interesante; un titulo capaz de ofrecer una experiencia de supervivencia y horror muy equilibrada; un juego que, a fin de cuentas, no ha cosechado todo el éxito que realmente merece, especialmente dentro de su género.

WOLFENSTEIN II
THE NEW COLOSSUS

POR ALEJANDRO CASTILLO

Machine Games ha sido la encargada de resucitar una marca tan célebre como *Wolfenstein*, y pese al pequeño traspiés de la primera entrega, ***The New Colossus* es el *shooter* que todos deseábamos**. El estudio se suelta la melena para dejarnos una obra gamberra, con la ironia por bandera y desenfrenada hasta el extremo. Cada uno de los aspectos de la obra original han sido mejorados para crear una experiencia sólida, donde el jugador se ve envuelto en un desafío que recuerda a las viejas glorias de finales de los noventa. Venimos a matar nazis; **cuantos más, mejor.**





CUCÚ CANTABA LA RANA

Sapos y ranas

En este reportaje visitaremos las charcas y los estanques más pantanosos para descubrir algunos de los anfibios famosos que han aparecido por el mundo de los videojuegos. Desde los tiempos de *Frogger* hasta la actualidad, la plaga de ranas nunca terminó.

POR FERNANDO BERNABEU

La figura de la rana siempre ha tenido un hueco especial en la industria del entretenimiento interactivo audiovisual.

Sus características intrínsecas dan pie a la obvia mecánica del salto, pero también a la de enganchar objetos u enemigos usando la lengua. Además, la oportunidad que brinda un anfibio es doble porque **puede recrearse en entornos terrestres o acuáticos**.

Por citar un juego reciente, ¿acaso os creéis que es casualidad que la primera criatura que Mario «captura» en *Super Mario Odyssey* sea una rana?

En realidad es la criatura perfecta para mostrar que las habilidades del célebre ex-fontanero se pueden potenciar, pues en forma de rana Mario puede saltar mucho más alto y moverse por el agua con más soltura, demostrando así las ventajas de la captura de enemigos.

Hasta podríamos considerar que una de las características más emblemáticas de Yoshi, su uso de la lengua para tragarse enemigos, está basada en estos viscosos anfibios y su capacidad para propulsar la lengua como un tirachinas y atrapar insectos con sus propiedades adhesivas.

Estas simpáticas criaturas de ojos saltones han estado a nuestra disposición a los mandos prácticamente desde los inicios, siendo el máximo exponente la máquina recreativa *Frogger*.

Brincos en el salón de juegos

Porque con *Frogger* empezó todo. Konami creó esta recreativa en 1981 y SEGA la distribuyó por todo el mundo. De hecho, forma parte de la edad de oro de los arcades y su simple mecánica de juego se convirtió en un icono de toda la década.

Gracias al sistema de control, el experimento fue todo un éxito. **Con un simple *joystick* movemos a una familia de anfibios de abajo a arriba de la pantalla para que lleguen a su hogar sanos y salvos**.

La principal dificultad consiste en esquivar los coches que cruzan la carretera, situada en la parte inferior, y conseguir cruzar el río superior sin ahogarse (sí, es un poco extraño que las ranas mueran si caen en el agua). Además, *Frogger* marcó un récord como el juego de recreativas con más formas de morir, pues hay bastante variedad de peligros dentro de la pantalla y a eso hay que sumar los 30 segundos por intento que provocan una muerte cuando se terminan.

Este icono de los 80 ha conseguido una popularidad bestial. Creo que a día de hoy no hay ningún jugador que no recuerde haber probado en algún momento de su vida eso de evitar ser chafado por vehículos motorizados, o comido por cocodrilos mientras brinca hacia la seguridad de la ribera septentrional del río.



¿Cuál es la diferencia entre sapos y ranas?

Los sapos normalmente son más grandes que las ranas y pasan la mayor parte de su vida en tierra firme, mientras que las ranas no terminan de abandonar el agua que las vio nacer.

Sapos de batalla

Os voy a ser sincero. Antes de pasar a hablar sobre *Battletoads*, tenía pensado añadir una entrada para hablar de los primeros videojuegos de las *Tortugas Ninja* y de ese *beat'em up* tan bueno... pero luego me he dado cuenta de que las *Tortugas Ninja* son tortugas, no ranas. Ya podían haber explicitado esa característica en el nombre, ¿verdad?

No soy el primero (ni seré el último) en tener esta confusión, y no es para menos, porque **los personajes de *Battletoads* fueron diseñados por RARE exclusivamente para rivalizar con las tortugas adolescentes ninja mutantes**.

Rash, Zitz y Pimple son tres sapos antropomórficos nombrados a partir de enfermedades de la piel que en el título para NES tienen que derrotar a la Reina Oscura después de que rapte a uno de los hermanos y a una princesa.

Battletoads es el clásico ejemplo de juego con una dificultad muy alta para aumentar el número de horas de uso, porque un *speedrun* completo sin fallos se puede realizar en menos de 40 minutos.

Hasta dos jugadores pueden unir fuerzas para atravesar los niveles del juego, a cada cual más complicado, en **una mezcla del género *beat'em up* con las plataformas más clásicas**. Algunos niveles incluso harían palidecer al mostachudo fontanero de la época por su innovadora genialidad.

La secuela para SNES contó con mejoras visuales y rediseños para los personajes principales, pero la esencia seguía siendo la misma. Algunos niveles solo iban de avanzar a la derecha y eliminar a todos los enemigos, mientras que otros eran versiones mejoradas de los niveles del primero o desafíos completamente nuevos. La dificultad seguía siendo endiabladamente alta, marca de la casa.

A pesar de la gran calidad de ambos *Battletoads*, los protagonistas no cuentan con las habilidades típicas que podemos atribuir a estos anfibios. De hecho, los tres hermanos pueden metamorfosear partes de sus cuerpos para zurrar mejor a los enemigos. Un cabezazo duele más si es con cuernos de carnero y un puñetazo es devastador si el brazo se convierte en un martillo enorme.

Los sapos antropomórficos en realidad podrían haber terminado siendo cualquier otro animal y no habría pasado nada, pero reitero que a RARE lo que le interesaba era aprovecharse del reconocimiento visual y que se relacionara con las populares tortugas ninja. Estaría bien que en RARE se pusieran las pilas y desarrollaran un nuevo título de *Battletoads*, porque **a este paso lo veremos cuando las ranas críen pelo**.

POR FERNANDO BERNABEU



***Battletoads* hasta en la sopa**

—

La franquicia *Battletoads* está viviendo una segunda juventud gracias a los cameos en otros juegos como *Shovel Knight* y *Killer Instinct*.

Una rana espacial

Siguiendo con las apariciones de estos animales croadores en videojuegos tenemos a Slippy Toad, mecánico del equipo de Fox McCloud y Falco Lombardi en la franquicia *Star Fox* de Nintendo.

Al contrario de lo que su nombre indica, Toad es una rana antropomórfica cuya principal función dentro del equipo de mercenarios de Fox es la de prestar ayuda gracias a su ingenio y capacidad para inventar. Su personalidad queda marcada por el nombre Slippy, que significa «resbaladizo» pero que se relaciona con una persona despistada.

Desde su primera aparición en 1993 con el título de SNES, Slippy no ha faltado a la cita cada vez que se lanzado una nueva entrega de *Star Fox*, lo cual no satisface mucho a los jugadores.

El trato de este personaje **no mejora nada,** porque el trabajo de doblaje realizado está muy bien logrado si lo que se pretende es caracterizar a Slippy como el compañero más molesto del equipo.

No es que esté papando moscas precisamente, pero como su trabajo no es pilotar y no es muy bueno en ello, normalmente le tenemos que sacar las castañas del fuego. En ese tipo de situaciones nos croará bien alto, con su voz irritante, que tiene problemas y necesita que Fox le salve.

Finalmente obtuvo un poco de protagonismo en el último juego de la franquicia, *Star Fox Zero* para Wii U, pues se incluyó el título independiente adicional *Star Fox Guard*. Simplemente se trataba de un juego de defender la torre en el que teníamos que prestar especial atención a las distintas cámaras y tratar de eliminar las amenazas que recorrían un laberinto. **Slippy Toad era el personaje que el jugador manejaba, aunque la acción no lo mostraba directamente**. Aun así, fue un título que sí que aprovechaba mejor las habilidades de este simpático anfibio espacial.

De nuevo nos encontramos con un personaje que a pesar de tener características de rana, con ojos saltones y una boca grande, no se aprovecha de otras cualidades intrínsecas del animal.

Más bien parece que en el grupo de Star Fox había que meter a otro ser antropomórfico cuya apariencia denotara que **no es el más fuerte, pero sí el más listo y a la vez un poco patoso**. Desde luego, el diseño final de Slippy Toad recoge estas características y como mínimo hay que reconocerle la autoría de las armas que Fox y Falco portan en la saga Smash.

Una rana medieval

El anfibio que os presento a continuación no fue siempre una rana con forma humana. En el título que Square Enix desarrolló para SNES en paralelo a *Final Fantasy VI*, *Chrono Trigger*, aparece un personaje jugable llamado Frog, cuyo carisma hace que muchos jugadores lo recuerden con especial cariño.

Esta rana en realidad es un caballero de la Edad Media maldecido por un hechicero malvado. Su nombre de humano era Glenn y era íntimo

amigo del caballero real Cyrus. Pero un buen día les encomiendan la misión de ajusticiar al rey demonio Magus. Y después de matar al caballero, **se podría decir que a Glenn le lanzó un conjuro que le salió rana**.

Desde ese momento Frog decide vengarse y a lo largo del juego conseguimos que llegue a portar una espada legendaria llamada Masamune, cuyas habilidades ofensivas hacen temblar a los usuarios de magia como Magus.

La magia que Frog aprende en *Chrono Trigger* es la del elemento Agua, por lo que al menos se mantiene un tipo de relación del ser acuático en el que lo convirtieron.

Además, Frog siempre pasará a la historia por su peculiar forma de hablar. En la primera traducción al inglés que se hizo para la versión de SNES, este personaje adopta una forma de hablar «a lo Shakespeare», lo cual resulta curioso porque ningún otro personaje de la época medieval habla así y tampoco usaba ese tipo de lenguaje antes de sufrir la maldición. **¿Acaso el conjuro que le lanzó Magus le provocó hablar de manera grandilocuente además de transformarlo en el hermano medieval de la rana Gustavo?**

La rana de Sonic

Absolutamente toda la saga del erizo Sonic cuenta con animales antropomórficos que hacen las delicias de los *furries* de todo el mundo. Hay de todo, desde osos a cocodrilos, y el último título de la franquicia, *Sonic Forces*, potencia el aspecto *fandom*, dándonos la posibilidad de crear a nuestro propio personaje entre una selección de siete animales.

No obstante, nunca hemos visto a un personaje que sea una rana o un sapo, ni siquiera entre los robots *badniks* del malvado Eggman. ¿Cuál es la razón de esta situación tan injusta? Pues que **una vez hubo una rana normal y corriente y todos queremos olvidar que eso sucedió**.

Me estoy refiriendo al infame Froggy, la rana que en *Sonic Adventure* se le escapa a Big the Cat, se traga una esmeralda del caos, desarrolla una cola y se va a vivir aventuras de charca en charca a lo largo de 4 niveles.

¿Que por qué todos queremos olvidar a Froggy? Pues porque **los niveles de Big the Cat son lo más opuesto a los juegos de Sonic que nos podamos imaginar: minijuegos de pesca**.

Muchos juegos han incrustado minijuegos de pesca con mayor o menor éxito, pero las partes de Big son, con diferencia, lo peor de *Sonic Adventure*. No solo rompen completamente la dinámica divertida y rápida de Sonic, Tails, Amy y E-102 Gamma (los niveles de Knuckles de buscar fragmentos de esmeralda también son muy malos), sino que, al igual que la pesca como deporte, requiere mucha paciencia.



Este sinsentido se vuelve mayor cuando nos damos cuenta de que **el cronómetro que nos acompaña en todos los niveles sigue estando presente** aunque de forma invisible y no se detiene por mucho que fallemos en capturar al maldito Froggy.

Sus apariciones en títulos posteriores solo destacan su capacidad para escaparse de Big, lo cual se contradice con el hecho de que se supone que son amigos. ¿Qué le haces a la pobre rana para que siempre quiera escaparse, Big THE CAT?

Por lo menos en Froggy tenemos a una rana completa, sin homólogo antropomórfico que valga. Es un anfibio que vive en el agua, que croa y que se desplaza a base de brincos. Miedo me da pensar que algún día nos presentarán a un nuevo personaje rana o sapo en Sonic y tendrá los mismos rasgos que los demás personajes secundarios. **¿Qué os apostáis a que eso pasará en el futuro?**

Hasta aquí llega mi recopilación de anfibios en el mundo de los videojuegos. Existen algunos más, pero se trata de títulos tremendamente desconocidos o bien de personajes más terciarios como la rana Winky en *Donkey Kong Country* (buen ejemplo de cómo llevar las ranas a los juegos de plataformas) o el malvado Wart de *Super Mario Bros. 2*, con su tremendo odio a los vegetales.

Espero que os haya gustado y recordad: álabemos todos al Hipnosapo.

¡Froggy!

La peor parte de capturar a Froggy en *Sonic Adventure* es que Big the Cat también tiene la posibilidad de distraerse pescando otros peces. Pero si fallas en la captura, perderás como si hubieras muerto. Porque la pesca es la vida.



CLICKBAIT

El cebo del clic

El periodismo se muere. La principal respuesta de los medios, en lugar de apostar por la calidad, es recurrir al engaño. El *clickbait* es una de las mayores lacras de la profesión y una solución estéril para sus problemas. No creerás lo que viene a continuación.

POR ISRAEL MALLÉN Y SOFÍA MARTÍ

SEGÚN DAVID VIDAL

El «clickbait» es el cáncer del periodismo

Los siguientes párrafos cambiarán tu concepción sobre el periodismo. Estas palabras te harán recuperar la fe en la prensa. Quieres seguir leyendo, ¿verdad? **Así funciona el *clickbait***, el cebo del clic que lanzan cada vez más medios con la intención de pescar visitas en Internet. La dictadura del clic no distingue de prestigio editorial y somete a diarios como *El País*, amén de moldear a otros como *Mediterráneo Digital*. Internet es un mar en el que priman las visitas y quien más tiene, como el pez grande, devora al pequeño.

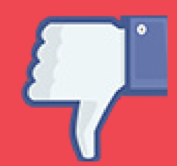
titulares llamativos, incluso engañosos, «que actúan más como anzuelo para captar la curiosidad que como elementos informativos». La víctima de la treta eres tú, lector; **quieren todos y cada uno de tus clics**.

Dolors Palau apunta que el *clickbait* se enmarca en un proceso de tabloidización que «erosiona la calidad de los medios». La docente catalana denuncia que la multiplicación de los textos centrados en temas virales o *soft news* solapa la información sobre política, economía y derechos humanos. En el estudio *Metamorfosis de la prensa de referencia en el contexto digital*, Palau precisa que las noticias políticas solo representan el 1,3 % de los textos que ha analizado. Es decir: el *clickbait* desinforma al lector por omisión. Así, esta tendencia **impide que el periodismo cumpla con su papel formador**.

“

EL *CLICKBAIT* ASPIRA A VIRALIZAR LAS NOTICIAS Y AUMENTAR LOS INGRESOS.

El *clickbait* consiste en presentar los contenidos periodísticos de la forma más atractiva posible en redes sociales. El objetivo: **viralizar las noticias y aumentar los ingresos por tráfico online**. Como expone Dolors Palau, profesora en la Universidad de Navarra, los medios recurren a



La influencia de las redes sociales

—

El último estudio de Defy Media destaca que los jóvenes entre 13 y 24 años consumen 12 horas semanales de YouTube. Esa es la audiencia de los medios en el futuro; adaptarse a sus lógicas es fundamental.



MÁS VISITAS, MENOS CALIDAD

La prensa de referencia se desangra

Hugo Doménech, profesor del Grado de Periodismo en la Universitat Jaume I de Castellón, entiende el *clickbait* como una réplica de los medios ante **la necesidad de aumentar los ingresos publicitarios**. El periodismo padece una crisis del modelo de negocio desde finales de los 90, con la aparición de Internet. Por ello, la profesión recurre a esa «rueda tirana basada en las cifras de tráfico para mantener su viabilidad económica», como justifica Horacio Maseda, director de la web *Start Videojuegos*.



El periodismo está **hambriento de alternativas**. Pablo Rabadán insiste en todas sus clases de Periodismo Especializado en la UJI: «La especialización y la calidad son el salvavidas de este empleo». Pese a ello, el contenido trabajado no siempre prima, sino que los medios apuestan por la viralidad de sus textos. «Es más barato y sencillo de producir», alega Maseda, quien puntualiza que «si una noticia no genera tráfico, tampoco supone ingresos».

Algunos diarios aplican un ligero perfume a sus titulares para atraer más lectores. Es el caso de *El País*, que consideró noticia una imagen de Carlos Fabra, expresidente de la Diputación de Castellón, sin sus famosas gafas de sol. Criterios de noticiabilidad aparte, *El País* encabezó la anécdota con un titular que hacía las veces de cebo: *Carlos Fabra como nunca lo habías visto*. María Fabra, responsable de la sección de información nacional de *El País*, excusa el titular como «una forma más de ganar visitas online».

Pero **existe un *clickbait* más agresivo y pernicioso**, tanto para sus víctimas como para la profesión. Inunda webs como *Mediterráneo Digital* de piezas como *¿Por qué las feministas son más feas que las mujeres normales?* Ante las críticas, el director de dicho medio, Edgar Sánchez Agulló, defendió su reportaje como «sarcástico y sin mala intención».

Calidad y viralidad, compatibles

—

Carlos Gómez, periodista especializado en videojuegos, confía en compatibilizar periodismo con viralidad. Para él, «una buena historia periodística puede hacerse viral por su interés, sin engañar».

Quizá sea por textos como este por los que David Vidal, profesor de Periodismo Cultural en la Universitat Autònoma de Barcelona, teme por **la muerte de la profesión**. El docente considera el *clickbait* como un «cáncer para el periodismo», que deja a los redactores «en manos de la mediocridad».

«En realidad, no es una práctica nueva», sostiene Amparo López, profesora de Información Televisiva y de Historia del Periodismo en la Universitat Jaume I. La docente sugiere que inventar titulares o usar palabras llamativas es una práctica añeja, propia del siglo XIX. «Pulitzer y Hearst, en su lucha encarnizada por vender periódicos, introdujeron el amarillismo y el sensacionalismo», expone López.

El *clickbait*, por lo tanto, es **una evolución del amarillismo** que se adapta al lenguaje de las redes sociales «para captar al público joven», explica la docente de la UJI. El problema, según Amparo López, es que nos engañen prometiendo un contenido en el titular que después no es tal. En ese momento, lo atractivo se convierte en mentira y nace el *clickbait*.

La prensa necesita atraer a consumidores esporádicos en redes sociales con material viral para obtener ingresos por publicidad.. YouTube es el epicentro de la viralidad. Cada minuto se suben **300 horas de vídeo a YouTube**. De todo ese material, 4 490 000 vídeos en español contienen la expresión «y pasa esto», anzuelo paradigmático para que piquen los usuarios. En este contexto, los canales más exitosos aprendieron a diferenciarse respecto a su competencia mediante miniaturas sugerentes y títulos que no siempre se corresponden con el contenido final..

Doctore Pollo, *youtuber* con más de un millón de suscriptores, insiste en que el periodismo no debe imitar a los creadores de YouTube. Si la prensa engaña a su público, «puede acabar con la credibilidad del periodismo», incide el creador castellonense.

Otro de los motivos por los que abunda el *clickbait* es la necesidad de ingresar dinero vía publicidad. Según los datos del EGM, desde el año 2000 hasta 2017, **la prensa en papel ha perdido dos millones de lectores**. Para paliar este mal, la prensa trata de conseguir más visitas para incrementar los ingresos por publicidad. El problema es que, como señala el dirigente de *Start*, «ni la noticia más viral es suficiente para compensar las pérdidas».

Acentuar la calidad de los textos periodísticos es el remedio que recomiendan Pablo Rabadán y Horacio Maseda. Este último reivindica que «hay que distinguirse mediante contenidos más elaborados y atemporales» y huir de «las noticias teletipo o las notas de prensa calcadas».

Ni los lectores tienen que morder el anzuelo, ni los periodistas deben tornar sus titulares en cebo. Las visitas sustentan a los medios, pero su compromiso con la sociedad obliga a ser algo más que una fuente de contenido viral. **Por el bien del periodismo, no piques**.



Una prensa decadente

En 2015, *El País* registró unas pérdidas operativas de 26,5 millones de euros, mientras que los ingresos de *ABC* en el mismo año mermaron en 20 millones de euros, de acuerdo con el informe de AEDE.



LAS CARAS DE

Resident Evil VII

Arquetipo: formas que maneja el lenguaje audiovisual derivadas de los imaginarios artísticos como la pintura o la literatura. Los videojuegos «los tienen» pero siempre se prefiere la jugabilidad en pos del *lore*. Igual la última obra de Koshi Nakashimi tiene algo que objetar.

POR CARLOS LORCA

Entre los años 1456 y 1460, **Paolo Uccello** esgrimió lo que, a grandes rasgos, iba a ser una de las temáticas más concurridas y manoseadas de cualquier obra de carácter artístico, además de una serie de figuras a modo de roles perpetuos en la cultura. En su cuadro *San Jorge y el Dragón*, Ucello pinta a un caballero luchando contra un dragón para rescatar a su princesa; un óbice al que también se tiene que enfrentar Ethan Winters en *Resident Evil 7* para salvaguardar a Mia Winters. Así comienza el **viaje del héroe**; adentrándose en un mundo inusual, **superando obstáculos** y luchando contra la figura de **«el monstruo»** para rescatar a la damisela en apuros. Inconscientemente, Ucello elaboró un relato que, con el paso del tiempo, calaría profundamente en la faceta narrativa de incontables obras culturales, independientemente de su naturaleza. *Resident Evil VII* es un ejercicio de introspección estupendo hacia sus orígenes, y a su vez, de pulcritud y mano siniestra en la faceta argumental bien reflejado en sus personajes; una concatenación de tópicos y clichés explícitos bien cuidados e interpretados en un medio que, habitualmente, no suele desdeñarlos tanto.

Ethan es el **protagonista** que encarna el viaje del héroe, San Jorge en el cuadro. Tal concepto fue esclarecido por primera vez por el mitólogo **Joseph Campbell** en su libro *El hombre de las mil caras*, del año 1949. La llamada de la aventura es la etapa primigenia del viaje y, en definitiva, el desencadenante de que se produzca. Casualmente, es la misma reflejada por Ucello: rescatar a una mujer de las fauces del enemigo y saciar su sensación de deseo, personificándose en este y en un sinfín de casos que, posteriormente, exploraremos. Winters posee todos los **valores** que se presuponen a un héroe: su vida siempre se encuentra en un segundo plano a merced de los demás, goza de sentimientos y valores deseables, como la motivación de proteger a Mia o la valentía de adentrarse en lo desconocido. En él se personifican cualidades heroicas básicas como la templanza, la sabiduría de cara a tomar decisiones —apreciable en ciertos momentos del trayecto— y **crece a lo largo de la aventura**. La mutación es palpable: su personalidad va moderándose paulatinamente con el paso de los hechos y con ese incómodo reconcome de haber entrado en una atmósfera perniciosa, desconocida y peligrosa. El punto de vista subjetivo no hace sino reforzar la idea de que nosotros, lo queramos o no mediante un acuerdo tácito, somos ese hombre y seguimos esa **pulsión escópica** con un triunfo caricaturizado detrás.

Detrás —digo— porque es el «trofeo final», el que se siente pero no se ve. Esa pulsión es la que provoca la **princesa**, la amada, la rescatada; **Mia Winters** en este caso. El arquetipo de **mujer objeto**. Una fémina incapaz de valerse por sí misma y que requiere de la habilidad del héroe para seguir viva. Se ha explicado en miles de cuadros (*Andrómeda*, de Rembrandt), de películas (*King Kong, Hércules*) y, por supuesto, de videojuegos (uno de los más polémicos, *Star Fox Adventures*; en el concepto original del título la protagonista era **Crystal**, pero luego fue sustituida por **Fox McCloud** y relegada al rol de recompensa final). Pero va más allá: la cultura siempre ha gustado de desdibujar a la mujer como un **objeto de deseo**, y al hombre como el sujeto de la acción. Da significado a los roles narrativos; el activo, Ethan, y el pasivo, Mia. Situar la diégesis en base al imaginario femenino es inusual, puesto que la función de la mujer suele ser residual: desempeña el tropo de objeto fetichizado, tan manido ya que empieza a oler a cerrado en esta y tantas obras de carácter cultural. El proceso de identificación siempre se asimila mejor con valores que se presuponen a hombres pero no a mujeres, como la fuerza o la valentía. Por suerte, hay títulos con miras a solucionar este mantra como *Horizon: Zero Dawn, Portal* o *Mirror's Edge*.

Jack Baker es el enemigo más arquetípico que se puede echar uno en cara, y el más solicitado del cine de terror. Se trata de **el otro, o el monstruo o la sombra**, como se quiera bautizar. Esta figura proyecta todos los malestares e incomodidades de la sociedad en su conjunto, así como los valores especialmente despreciables. El mantra del maltrato hacia un hijo sigue presente en nuestra sociedad, y es una pauta abyecta; Jack Baker cercena, de un machetazo, el brazo de su hijo Lucas. La violencia machista es, de nuevo, un elemento que a todos nos gustaría erradicar de toda esfera social; el patriarca de la familia ejecuta un comportamiento indeseable como es mandar callar a su mujer de manera violenta (*«¡Calla de una puta vez!»* y *«¡Fuera de aquí!»*).

San Jorge y el Dragón

—

Paolo Ucello se encargó de crear un arquetipo que, con los años, ha aparecido en cientos de obras culturales. El cine, la literatura, el arte y, por supuesto, los videojuegos, han empleado a la damisela en apuros como elemento narrativo recurrente.

POR CARLOS LORCA

COSAS DE CASA

Disparidad en la genealogía Baker

Insania colectiva

Cada personaje de *Resident Evil VII* cumple una función determinada en la historia. Jack Baker es el monstruo, donde se proyectan todos los valores indeseables del ser humano. Su antítesis es Ethan. el héroe, bañado por todas las posibles virtudes positivas.

La tortura, la violencia, la represión; todas estas actividades son **rechazadas por el ser humano** y reflejadas en la figura del monstruo. Jack no duda en mostrar su impío carácter contra un humilde policía, su familia o, por supuesto, contra Ethan Winters. Y ya que se menciona al protagonista principal, cabe destacar la mayor singularidad de esta figura. La sombra es lo **opuesto y contrario** al héroe; es la **antitesis** de este, tanto en valores, como en pautas, como en motivaciones genéricas. La sombra y el héroe son todo lo contrario, y de ahí surge la fricción entre ambas figuras.

El miembro más interesante, a mi parecer, de la genealogía Baker es **Marguerite**. Su papel de madre dista de ser idílico. Todo lo contrario: encarna el **rol de madre-monstruo**; un ente corpóreo que vela por el bienestar de sus vástagos por encima de todo, y que no duda en quitarse del medio el estorbo cuando éstos se sienten amenazados. Este personaje bebe mucho de ***Psicosis***, la película de Alfred Hitchcock que hizo una aproximación hacia este cliché. La señora Bates siente un impulso irrefrenable de proteger a su hijo, incluso matando, cuando ella considera necesario. Normalmente, cuando Norman se encuentra en peligro. Lo mismo hace Marguerite; Ethan Winters es el foráneo que llega a molestar a las criaturas, «el Marion Crane» de la obra, por establecer una analogía con la obra de Hitchcock. Representa el peligro para la estabilidad familiar. Por eso, los comportamientos de



la mujer son arquetípicos de una madre; la **posesión** viene explícita en una nota pegada a la pared que reza «*¿Qué planeas hacer con mi altar? ¡Aléjate de él!*»; la **gratitud**, en la famosa escena de la cena: «*Lo hice para ti. Tienes que comértelo*»; y la **protección** de sus niños que aflora en el propio tráiler del juego: «*Voy a usarte para alimentar a mis bebés, y los restos servirán de fertilizante al jardín*». Es irónico, además: los bichos que fumiga Ethan en la casa son ahijados de esta. «*Aléjate de mis bebés*», dice. Nada sería mejor, Marguerite.

Zoe Baker es especial: su figura no supone ningún impedimento al protagonista. De hecho, su rol se sitúa en las antípodas de la némesis. Ethan es rescatado por un miembro de la propia unidad familiar; el enemigo de los Baker reside en su propio núcleo, en la única persona que no ha conseguido mimetizarse con la inestabilidad mental generalizada de la familia. En Zoe descansa un rol fundamental, y es el de aliado en la aventura y ***shapeshifter***. El *shapeshifter* suele ser una persona del género opuesto, que siembra dudas en el personaje y cuya relación va forjándose con el paso del tiempo. Ethan, obtuso y confundido, se enfrenta a un iracundo y furibundo personaje que le hiere de gravedad; Zoe ayuda a Ethan y le hace entrega de un códec (una pulsera que controla su salud; en la literatura, en el cine, en el arte o en otro videojuego puede ser un arma, por ejemplo), pero nunca se presenta de manera física; esa actitud genera inseguridad en el protagonista. Durante todo el viaje del héroe será la encargada de guiarle por los decrépitos pasajes de la casa, informarle sobre la situación más favorable para Ethan y ayudarle en la consecución del objetivo. Este rol no debe confundirse con el de maestro; dentro de éste hay un tranquilo proceso de aprendizaje, de disciplina, de compostura. Es una relación bañada de admiración y orgullo, aderezado con un respeto inapelable.

Y aunque no sea un personaje es, a mi juicio, más importante que Lucas Baker (quien cumple únicamente el rol de sociópata empecinado en capar la libertad de las mujeres del juego y gusta de proponer yincanas sádicas a sus invitados favoritos). Se trata de **la casa**. La bucólica localización —una apartada casita de Luisiana— cumple un rol fundamental en el viaje del héroe que hemos ido desgranando a lo largo de estas líneas: se trata del **mundo especial**, ese que resulta peligroso para el héroe, el que dificulta la consecución del objetivo u objeto de deseo. Es un lugar indómito, complejo, que necesita de la máxima precaución para no sucumbir ante los peligros que presenta. En el *Resident Evil* primigenio la sensación era la misma: descontrol, desconocimiento, angustia, miedo. Los escenarios, por supuesto, también están «arquetipificados»; algunos, idílicos y ejemplares, donde todo marcha correctamente; otros, como sendas casas, plagados de amenazas y riesgos, necesarios para la **evolución progresiva del héroe.**

Los personajes (y no personajes) de *Resident Evil VII* están cargados de elementos simbólicos y culturales que les dotan de una personalidad determinada, algo por lo que, habitualmente, no se identifica al videojuego. Parece un pacto entre jugador y juego; **nunca se ha atendido apropiadamente a la narrativa en pos del *gameplay***, y menos al transfondo de quien las protagoniza —un juego que va bien suele ser mejor recordado que uno con buena historia si el control es desastroso—. Pero hay obras que quieren trascender. Se trata de motivaciones, valores: roles que desempeñan los personajes de una obra. Los arquetipos no son nuevos en ninguna forma artística; todo arte, sea cual sea su naturaleza, gusta de **ahondar y bucear** en los recónditos más inhóspitos de la psique humana, y despertándolos en personajes animados o interpretados. Algo así ocurre en la séptima iteración de *Resident Evil*. La última obra de Koshi Nakanishi es una mirada atrás hacia sus inicios y, de nuevo, un elegante coqueteo con el terror natural de la franquicia. Fuera de grandes multinacionales y bioterrorismo, *Resident Evil VII* cuenta una historia cercana, accesible, íntima. La narrativa cede el testigo al terror y la proximidad del miedo psicológico. Esa sensación se consigue con atmósferas opresivas, tensión constante y unos personajes consistentes, con roles sólidos y plenamente definidos. Es latente la prolijidad del estudio al dotar a cada individuo de personalidades diferentes. A eso debería aspirar cualquier obra con un mínimo interés en trascender como obra más que como producto.

Resident Evil VII no es perfecto. De hecho, uno de los defectos más señalados del título es la **fragilidad** que presenta el protagonista principal. Ethan Winters no es expresivo; los valores de los que hablábamos previamente se descubren con la acción del jugador, pero no hay un aliciente previo que explique el transfondo de la persona. Otros defectos achacables al título son la **poca creatividad** a la hora de desarrollar una narrativa en condiciones —lo dicho, ir a por «la chica» acaba por resultar cansino— y la falta de cohesión con las entregas previas de la saga. Pero, como decía anteriormente, *Resident Evil VII* es un gran ejercicio de cómo plasmar a cada personaje con una personalidad diferente, con valores dispares y motivaciones variadas. Mientras que Marguerite vive por y para proteger a sus pequeños, Jack Baker es un antónimo del protagonista y, en general, de cualquier ser humano racional y coherente. Lucas Baker es un lunático de la violencia y de los vídeos *snuff*, pero Zoe, su hermana, muestra mucha más cordura y salud mental. Todo ello aunado bajo un mismo techo igual o más importante que las caras que lo habitan. Al final, todo esto queda en casa.



Mia Winters o la mujer objeto

Uno de los clichés más manoseados del videojuego es el de la mujer objeto. El protagonista busca rescatar a la damisela en apuros de las manos del monstruo; el rol de la mujer es solo pasivo. Quizá debería mirar hacia otros horizontes.



18 AÑOS DE NIEBLAS

Silent Hill

Silent Hill no se convirtió en un emblema del terror únicamente por mostrarnos gore o violencia, sino por saber mostrarnos un universo profundo y adulto, que ahondaba en la psique de los personajes y nos recordaba que lo que más hay que temer está dentro de nuestra propia mente.

POR RAMÓN MÉNDEZ

CASI DOS DÉCADAS DE UN REFERENTE

Pocos juegos han logrado calar tanto en la industria



Los personajes, clave del éxito

La calidad de los personajes es una de las principales características indispensables para todo relato. Los de *Silent Hill* son inolvidables: Harry, James, Heather, Henry, Travis, Alex, Murphy…

El género del *survival horror* tuvo su momento de máximo esplendor durante la década de los 90. Una época dorada que tiene sus raíces en el clásico *Alone in the Dark*, pero que llegaría a asentarse definitivamente con el sorprendente ***Resident Evil*** de Capcom, en el año 1996. La fuerte irrupción en el mercado de este juego impulsó notablemente el género del *survival horror*, hasta el punto en que su segunda entrega no se hizo esperar y, en 1998, supuso un éxito todavía mayor que la primera. Sin embargo, fueron muchas las compañías que analizaron muy de cerca la fórmula seguida con Capcom y que **quisieron aportar su granito de arena** a un mercado emergente y con muchísimas posibilidades. De hecho, eran tantas las posibilidades que varios juegos nacidos a la sombra de *Resident Evil* acabaron desbancando al rey de su trono. Para muchos, el nuevo referente del género era ***Silent Hill***, que conquistó los corazones de los jugadores de todo el mundo desde el mismo día de su lanzamiento para la primera PlayStation, en el ya lejano año 1999.

Aunque el juego no llegó a ver la luz hasta ese año, su desarrollo empezó ya **en septiembre de 1996,** en pleno apogeo del género del *survival horror*. Konami no tardó en montar un equipo, que se haría llamar Team Silent, y en darles una serie de indicaciones de lo que esperaban de ese juego. Concretamente, el espejo de la obra de Capcom era muy poderoso para una compañía que esperaba obtener grandes réditos de la producción: querían un juego que fuese **un gran éxito** en Estados Unidos, que tuviese **tintes de película de Hollywood** y que se ambientase en territorio norteamericano. La presión a la que estaban sometiendo al estudio era enorme, ya que estaba compuesto por miembros de Konami que habían sufrido sonoros fracasos



POR RAMÓN MÉNDEZ



La banda sonora, un aspecto clave

Aparte de la excelencia narrativa de la franquicia, *Silent Hill* destaca también por el gran acierto de Akira Yamaoka en las composiciones. Todas las entregas tienen una banda sonora digna de ser premiada e idolatrada.

en sus proyectos anteriores y, de hecho, su intención era la de **irse de Konami** antes de aquel proyecto que empezaba a fraguarse en el Team Silent. Esto se hizo notar, irremediablemente, en el lento, dificultoso y enrevesado desarrollo del juego en sus primeros compases. Fue en ese momento oscuro del proceso de producción del juego cuando, ante la poca fe que tenía la empresa madre en el producto, Team Silent **decidió ignorar gran parte de las indicaciones** y restricciones impuestas por Konami para desarrollar el juego que ellos querían desarrollar. Fue así como nació un juego que revolucionó el género y el mercado. Un título que ya no era un simple *survival horror*, sino que se convertía en un juego de **terror psicológico**, en el que el miedo a lo desconocido formaba una parte fundamental del desarrollo de la aventura. El objetivo de la producción no era otro que conseguir que el jugador desarrollase vínculos emocionales con la historia, el entorno y los personajes, para así sumergirse más en la acción y vivir la aventura de un modo muy diferente al que los jugadores estaban acostumbrados hasta aquel momento. Y sobre todo, quisieron crear un juego que no se limitase a una historia lineal, a superar fases y a resolver acertijos hasta llegar al final; al revés, **quisieron crear una historia tan abierta, sencilla y compleja, todo a la vez**, que se convirtiese en un motivo que impulsase al jugador a volver a disfrutar del juego entero para intentar encajar las piezas del puzle o conseguir finales mejores que desvelasen más información y nuevos detalles sobre la historia (en la primera entrega había cinco finales completamente distintos entre sí). Lejos de limitarse a esto, la profundidad y complejidad del argumento, que gira en torno al tema del ocultismo, incitó infinidad de diálogos, especulaciones y debates fuera de la pantalla, tanto en foros como en tertulias de amigos. En el año 1999 eran muy pocos todavía los juegos que se arriesgaban a **tratar al jugador como una persona adulta**, a hacerle pensar y a conseguir establecer lazos emocionales con sus personajes y las situaciones que se presentaban. En cierto modo, *Silent Hill* supuso una importante ruptura con la fórmula establecida para llevar a la industria hacia un nivel de madurez que no muchos consiguieron repetir en los años posteriores.

Que la historia de *Silent Hill* es única es algo que se percibe ya desde el propio planteamiento de la misma. Tal y como comentábamos antes, Team Silent quiso crear **una historia enrevesada** que obligase al usuario a pensar, a desarrollar sus propias conjeturas y a vivir la experiencia a su manera, según las decisiones que tomase durante el juego. En un primer borrador del argumento, **se dejaron a propósito abundantes incoherencias** para potenciar las incógnitas y los problemas de comprensión, aunque posteriormente se pulirían un poco los aspectos más ambiguos para darle más sentido al juego. Pese a todo, la aventura seguía dejando muchos cabos sin atar. Tal es así, que en el año 2003 (con el lanzamiento de *Silent Hill 3*) se lanzó una guía oficial llamada *Book of Lost Memories*, en la cual se profundizaba en numerosos aspectos de toda la (por aquel momento) trilogía. Pero incluso con esos comentarios adicionales del equipo de desarrollo, el argumento sigue siendo vago, narrado a partir de sutilezas y de frases sueltas que obligan al usuario a analizar cada palabra con el mayor de los cuidados. Habrá quien considere que esto es criticable o que es una muestra de la dejadez de los desarrolladores, pero lo cierto es que es algo digno de elogio. No se puede negar que resulta muy

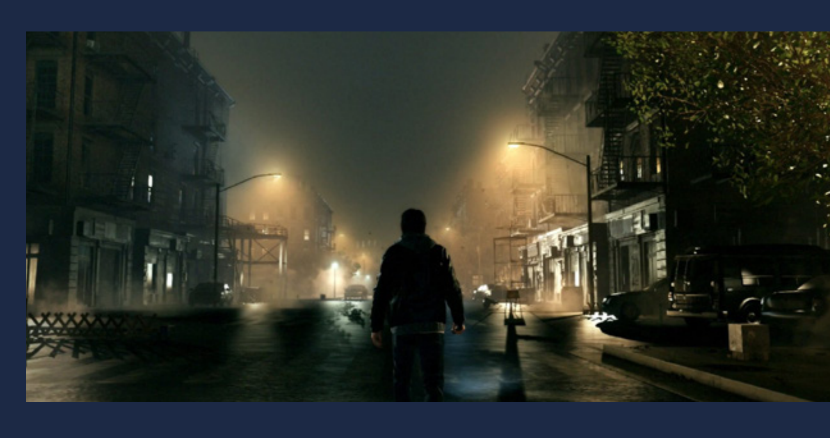
> “SABES QUE TIENES UNA OBRA DE ARTE CUANDO CONVIERTES UNA LIMITACIÓN TÉCNICA (LA NIEBLA) EN UN ELEMENTO MÁS PARA POTENCIAR EL TERROR.



complicado conseguir que un argumento con tantos puntos abiertos a interpretaciones tenga tanto sentido y esté tan hilado. Aquí entra en gran medida la **magistral narrativa** de la que hace gala el juego, que juega con la información **con suma inteligencia** y sabe cuándo ofrecer detalles y cuándo es el momento de ocultar datos para conseguir el objetivo ulterior de los desarrolladores: que el usuario se sumerja tanto en pantalla que tenga que llegar a afrontar su miedo a lo desconocido. Muchos guionistas y directores de cine aseguran que no se puede tratar al público como idiotas, que **hay que premiar su inteligencia** mediante pequeñas pistas en pantalla que les permitan completar los huecos que no se les presentan directamente. Mostrar demasiado o pararse en explicaciones innecesarias provoca un rechazo por parte del espectador, ya que se le arrebata esa sensación de sentirse bien al comprender detalles complicados de la trama y se le trata como a un infante al que hay que llevar de la mano explicándole cada uno de los aspectos de la producción. Ese es, sin duda, **uno de los grandes logros de *Silent Hill*** a nivel argumental: haber sido capaz de encontrar ese término medio entre lo que se ha de ocultar y lo que se ha de explicar, de tal modo que el jugador está pegado a la pantalla de principio a fin en un intento de llegar a descubrir más detalles para, posteriormente, empezar a especular e intentar rellenar los huecos de información de los que se ha visto privado. Es en ese momento en el que el juego se convierte en **metajuego** y, al mismo tiempo, deja un poso imborrable en la mente y el corazón de un usuario que vive una experiencia inolvidable que le dejará marcado de por vida.

Aunque estemos hablando de *Silent Hill*, no nos estamos limitados exclusivamente a la primera entrega, sino que **abarcamos toda la franquicia**. Independientemente de que a cada usuario le haya gustado más o menos un capítulo concreto, toda la franquicia se ha caracterizado por **mantener esas señas de identidad** narrativas (junto con una excelsa banda sonora). Podía haber cambios en la jugabilidad, en el planteamiento o en los gráficos, pero **jamás se renunció a esas historias** de hacerte repensar tu propia existencia, de no fiarte de nada ni de nadie y de tener varios finales según tus acciones durante la aventura. Hay consenso en que el techo se alcanzó con *Silent Hill 2*, una entrega que sigue enamorando 16 años después, pero incluso la última entrega, *Downpour*, nos presentaba temáticas muy interesantes que ahondaban en la psique humana y nos hacían plantearnos qué es el bien y el mal. Es por todo esto que la ausencia de 5 años de *Silent Hill* se está haciendo notar en demasía en la industria. El cancelado *Silent Hills* de Hideo Kojima y Guillermo del Toro se había convertido, solo con una demo, en uno de los juegos más esperados por todos los usuarios y es normal llorar su pérdida incluso a día de hoy, cuando vemos a una Konami sin rumbo establecido en la industria que parece ser **una sombra de lo que fue en su momento**. Ese hueco lo ha aprovechado muy bien *The Evil Within 2* con un capítulo que se aleja de su primera entrega para apostar por un planteamiento puro de *Silent Hill*. No descartemos poder profundizar en esto en futuros números.

En este 2017, este legendario título cumplió la mayoría de edad: **18 años** desde el estreno de la franquicia y ocho entregas principales de gran calidad todas ellas. Por todo lo que nos aportó la serie (terror, psicología, madurez narrativa, personajes inolvidables, bandas sonoras atemporales...), no podemos sino desear con todas nuestras fuerzas que regrese lo antes posible. Su hueco en la industria y su legado perduran y son muchos los usuarios que quieren volver a perderse en la niebla.





Sillent Hills, del éxito al fracaso

—

Las discrepancias entre Konami y Hideo Kojima lastraron un título que ya era un éxito desde que se no-anunció con una demo llamada *P.T.* Su cancelación aún escuece entre los usuarios.



EL DESTINO DE LA GALAXIA

Star Wars Rebellion

Aunque parezca mentira, es muy posible que la experiencia *Star Wars* más completa se encuentre en forma de juego de mesa. *Star Wars Rebellion* presenta el conflicto galáctico a una escala jamás vista.

POR CARLOS SANTILLANA



UN NIVEL DE CONTROL COMO POCAS VECES SE HA VISTO

Cuando el juego alcanza una escala galáctica

Nos encontramos en pleno mes dedicado a Star Wars. A pesar de toda la polémica generada, son muchos los que han esperado con ganas el reciente *Star Wars Battlefront 2*. Y son muchos más los que están deseando ver la próxima película de *Los Últimos Jedi*. Por ese motivo, **el juego de mesa elegido para este mes no podía ser otro que uno basado en el universo *Star Wars***, a pesar de que no se base directamente en un videojuego.

Star Wars Rebellion ha sido el elegido de entre los muchos que existen basados en su universo a día de hoy —no paran de sacar nuevos juegos—, aunque su salida fue en otoño del 2016. En parte por ser uno de los pocos que se presenta como un juego completo —no es un «set inicial»—, así como por su alto nivel de implicación en todos los apartados del conflicto entre el Imperio y la Rebelión, en concreto **en la época de los episodios IV a VI, la trilogía original**.

Como veremos a continuación, no importa demasiado que *Star Wars Rebellion* no está basado directamente en un videojuego concreto, poque nos va a recordar a menudo a varios títulos de muy diferentes géneros. Esto se debe a que la forma de juego en *Rebellion* abarca principalmente misiones que desempeñan los personajes más icónicos de la saga, como Han Solo, la Princesa Leia o Darth Vader entre otros, así como que el movimiento de grandes flotas de naves por un gran abanico de sistemas planetarios.

La escala y precisión del juego es tal, que **podremos recrear prácticamente cualquier hecho transcurrido en las tres películas originales**: el robo de los planos de la Estrella de la Muerte, la captura e interrogatorio de líderes rebeldes —incluido congelarlos en carbonita—, convertir a Luke Skywalker en todo un jedi, o incluso destruir planetas. Difícilmente vamos a encontrar otro juego de mesa, o incluso videojuego de cualquier plataforma, que nos permita siquiera acercarse al nivel de controlar a todo el Imperio o la Rebelión. Y todo en una caja llena de figuras.

Imperio vs Alianza Rebelde

La diferencia de fuerza militar es considerable. Mientras que los rebeldes cuentan con cañones de iones o generadores de escudo como apoyo, el Imperio usa AT-ATs, Super Destructores y la propia Estrella de la Muerte.

POR CARLOS SANTILLANA

PON LA GALAXIA A TUS PIES

O libérala de la tiranía del Imperio

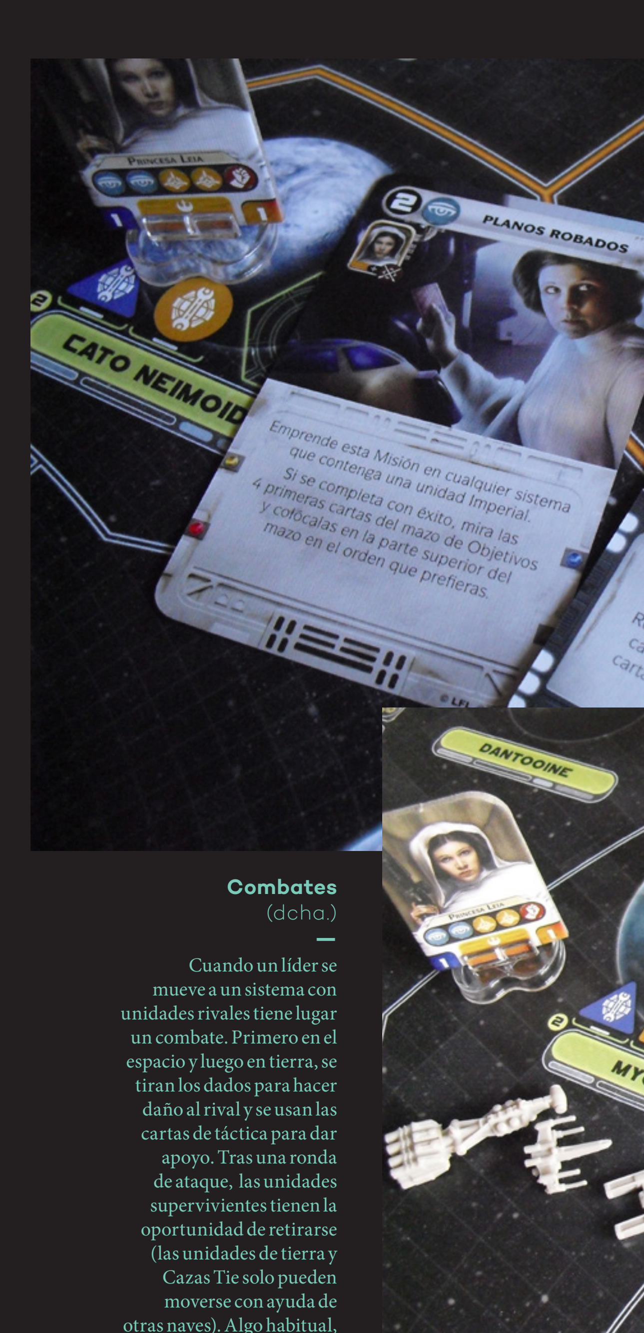
Hay que admitir que ***Star Wars Rebellion* se trata de un juego imponente**. Un gran tablero de juego y más de 150 miniaturas representando una buena cantidad del potencial militar de ambos bandos. No es de extrañar que sugieran una duración de juego de 3 a 4 horas, claro que depende mucho de nuestra habilidad.

La forma de juego estándar es con 2 jugadores, uno controlando al Imperio y otro a la Rebelión, pero también admite **una modalidad por equipos de 4 jugadores con reparto de tareas**, lo que hace que las partidas puedan ser más caóticas, pero también más divertidas.

Las reglas son curiosamente sencillas para lo imponente que resulta al principio. Cada turno solo cuenta con tres fases. La primera es la **fase de asignación**, donde el jugador rebelde y luego el imperial van asignando líderes a diferentes misiones en secreto; el número de líderes designados y los no utilizados resultan primordiales para la segunda fase.

Esta etapa posterior es la **fase de mando**, donde por turnos se van revelando las misiones elegidas durante la asignación, o activando sistemas con los líderes no asignados. La mayoría de misiones permiten que el rival se oponga con un líder no utilizado para intentar evitarla. La opción de activar un sistema con un líder sin asignar permite mover unidades desde sistemas adyacentes al sistema del líder. Si se encuentran con unidades del otro bando da lugar un combate.

Los combates espaciales y terrestres se hacen por separado, y se tiran dados en función de las unidades implicadas. Si hay un líder, se roban cartas de táctica que pueden ser muy útiles.



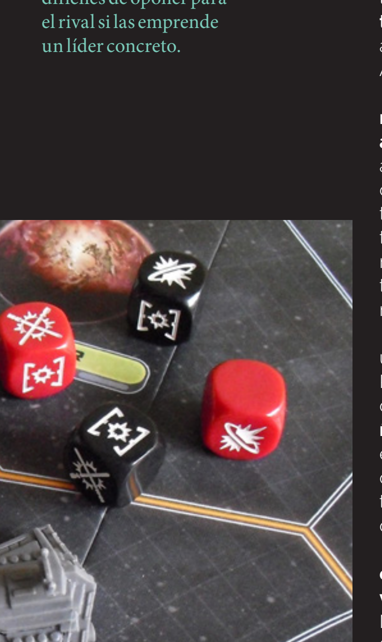
Combates (dcha.)

Cuando un líder se mueve a un sistema con unidades rivales tiene lugar un combate. Primero en el espacio y luego en tierra, se tiran los dados para hacer daño al rival y se usan las cartas de táctica para dar apoyo. Tras una ronda de ataque, las unidades supervivientes tienen la oportunidad de retirarse (las unidades de tierra y Cazas Tie solo pueden moverse con ayuda de otras naves). Algo habitual, sobre todo para el jugador rebelde, ya que sus tropas siempre suelen estar en inferioridad numérica y las recupera más lentamente.



Misiones (izq.)

Las misiones rebeldes van más encaminadas a obtener alianzas o conseguir objetivos que otorgan reputación. Las misiones imperiales son más ofensivas y centradas en acelerar la búsqueda de la base rebelde. Algunas misiones son más difíciles de oponer para el rival si las emprende un líder concreto.



Finalmente, tiene lugar la **fase de recuperación** con varias secuencias básicas —recuperar los líderes, robar misiones…— con excepción de algunos turnos. En los primeros también tendremos que reclutar nuevos líderes —sólo empezamos con 4— y en turnos alternos construir nuevas unidades, que por último habrá que desplegar entre los sistemas que controlamos.

Todo esto puede no sorprender demasiado, pero cuenta con una característica muy pocas veces vista: **un enorme desequilibrio entre bandos**. Al basarse en el universo *Star Wars* de la trilogía original, debe mostrar un poderoso Imperio Galáctico frente a una frágil Rebelión. **Ni siquiera sus objetivos son los mismos**.

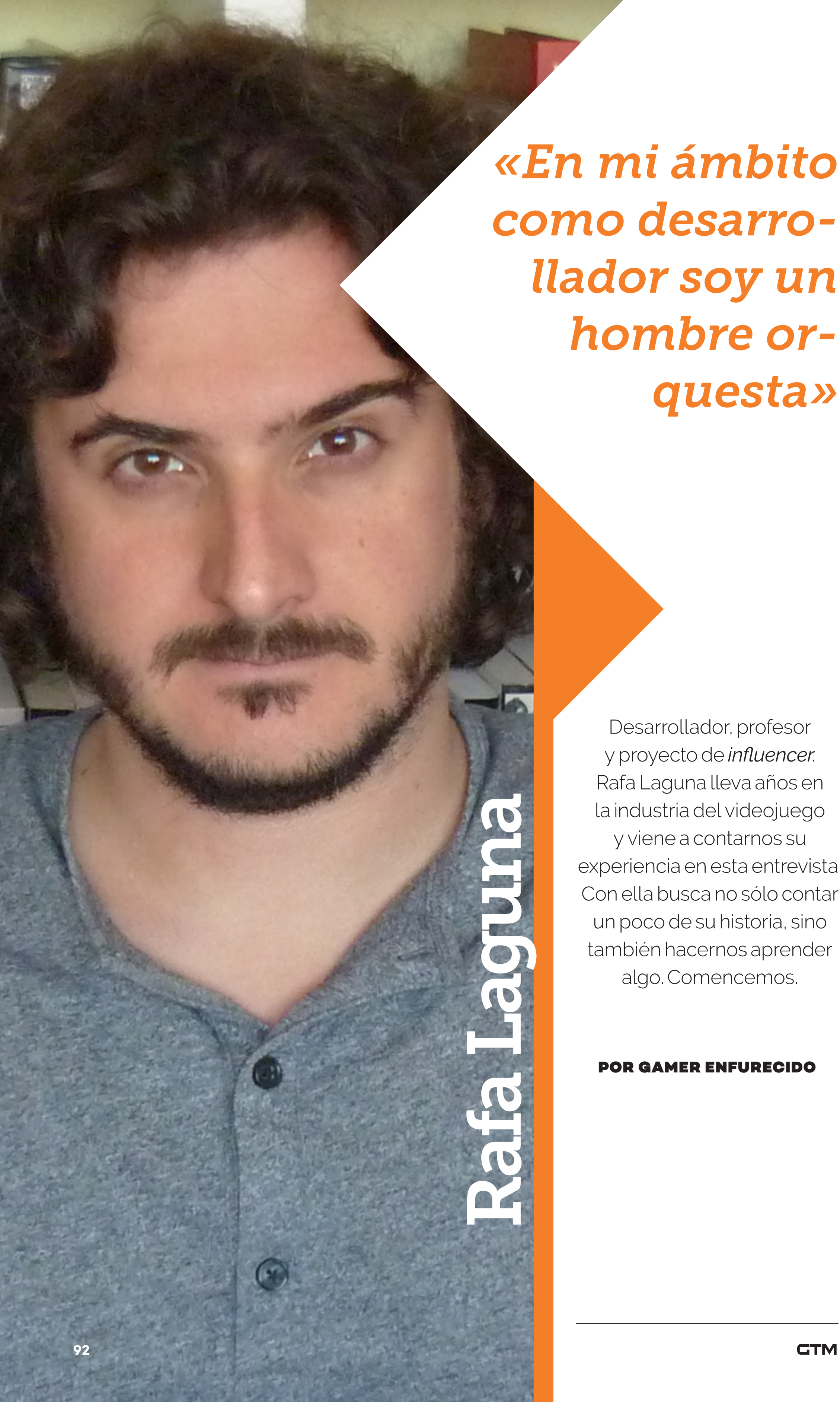
El Imperio gana la partida si consigue conquistar o destruir la base rebelde. **La victoria de la Rebelión se obtiene si logran el suficiente apoyo de los sistemas antes de ser derrotados**. Además, el poder militar del Imperio es abrumador en comparación con la flota de la Alianza.

Esta aparente gran diferencia **encaja de maravilla con la forma de juego que debe adoptar cada bando**. Quizá el Imperio pueda arrasar en lo que se refiere a fuerza bruta, pero su objetivo real es encontrar la base rebelde de entre un considerable montón de sistemas. Y con tantas unidades esparcidas por toda la galaxia, moverlas con eficacia resulta muy complicado si también queremos guardar líderes para realizar misiones y oponerse a las del oponente.

Por su parte, el jugador rebelde debe tener un enorme autocontrol para aprender a usar a la Rebelión con eficacia. Nunca debería buscar el conflicto directo y **basar su táctica en el engaño y el subterfugio**. Usar su flota para defender el espacio cercano a la base oculta puede parecer lo más obvio, pero también puede serlo el situar la flota en la otra punta de la galaxia para hacer creer al Imperio que la base está por allí.

En conjunto *Star Wars Rebellion* supone **una experiencia realmente fiel al espíritu del universo Star Wars en un montón de aspectos**. No solo nos va a recordar a una mezcla del modo Conquista Galáctica de los clásicos *Battlefront* con *Galactic Battlegrounds* y algo de *KOTOR*, sino que **nos va a hacer sentir que estamos en la trilogía de películas original**. Si podemos sacar el tiempo suficiente para jugar una partida con tranquilidad —posiblemente su única pega importante— nos enganchará sin remedio.

Ficha técnica
Diseñador: Corey Konieczka
Jugadores: de 2 a 4
(recomendación GTM: 4 jugadores)
Tiempo de juego: 3 a 4 horas
Edad recomendada: 14+.



Rafa Laguna

«En mi ámbito como desarrollador soy un hombre orquesta»

Desarrollador, profesor y proyecto de *influencer*. Rafa Laguna lleva años en la industria del videojuego y viene a contarnos su experiencia en esta entrevista. Con ella busca no sólo contar un poco de su historia, sino también hacernos aprender algo. Comencemos.

POR GAMER ENFURECIDO

Nuestro invitado en esta entrevista es Rafa Laguna, desarrollador catalán con una gran experiencia en el sector. Cuenta con dos juegos publicados en Android y es profesor en la universidad del videojuego, ENTI. Charlemos un poco con él.

Gamer Enfurecido (GTM): Muy buenas Rafa, es un placer tenerte aquí en *GTM*.

Rafa Laguna (Rafa): No hombre, el placer es mío.

GTM: Comencemos con lo básico. Tu principal profesión es la de desarrollador de videojuegos. ¿correcto?

Rafa: Exactamente. Y como soy desarrollador te lo voy a desarrollar. Hasta el año 2012 era trabajador autónomo al 50% de mi tiempo. Trabajaba principalmente en temas relacionados con la programación de proyectos multimedia, aunque también he hecho proyectos web para pequeños clientes. Pero en esa época, también ese otro 50% lo dedicaba a dar clases en ciclos formativos de grados superior y alguna que otra clase en la universidad. En el año 2012, decidí dedicarme al sector de los videojuegos porque era realmente la razón por la que yo había empezado a estudiar informática. Quería hacer videojuegos después de muchos años trabajando en otras muchas cosas, así como hacía pequeñas demos en mi casa. Decidí dejarlo prácticamente todo. Dejé de dar clases y de hacer trabajos de autónomo para terceros y **monté junto a mi socio una pequeña empresa de desarrollo de videojuegos**. Hemos estado hasta ahora, invirtiendo prácticamente 14 horas al día en nuestros proyectos. Lo intentamos y salimos adelante como podemos.

GTM: ¿Cuánto tiempo, en total, hace que eres desarrollador?

Rafa: Desarrollador de videojuegos **desde hace 5 años**. Como afición, desde hace 15 años.

GTM: ¿Qué hace exactamente un desarrollador independiente?

Rafa: Yo soy un hombre orquesta. En un videojuego lo hago prácticamente todo excepto la música y el arte. Sobre todo, lo que más me gusta es hacer el diseño del juego. Es decir, las mecánicas, definir cómo va a ser la estética, *etcétera*. Pero también tengo que hacer la programación y sacar adelante todas estas ideas. Esas son mis funciones, que van desde programar la inteligencia artificial hasta mejorar la lógica del juego en sí. Claro está, este es mi caso concreto. Un desarrollador, con lo amplio que es el término, puede hacer cualquiera de estas cosas. Por ejemplo, dedicarse en exclusiva a trabajar en la inteligencia artificial. Hoy en día, el concepto de desarrollador de videojuegos abarca prácticamente todo y a todos, incluso a los *game designers*.



GTM: ¿Qué lenguajes o plataformas existen en el desarrollo de videojuegos? ¿En cuál trabajas tú?

Rafa: Hay sistemas precreados que te pueden ayudar a hacer ciertas tareas, como, por ejemplo, *RPG Maker*. Se trata de un entorno que te ayuda a hacer RPG's. De hecho, es muy difícil hacer algo fuera de ese género con dicho programa. Luego tenemos sistemas un poco más genéricos, como *Unity* o *Unreal*, que te dan todas las herramientas para que tú puedas permitirte no pensar demasiado en las cosas muy técnicas o complejas como el *render 3D* o el funcionamiento del sonido. Estos sistemas te lo dan ya hecho, pero te tienes que adaptar a cada uno. Por lo general, son grandes ayudas porque la inteligencia que hay detrás de ellos no se pagaría ahora ni con todo el dinero del mundo, pues tienen mucho trabajado detrás. *Unreal*, por ejemplo, lo utiliza Capcom para hacer *Street Fighter V*, mientras que *Unity* lo utilizaron los desarrolladores de *Monument Valley*. Sin embargo, cuando empecé hace más de cinco años, ninguno de ellos estaba aún preparado para crear en 2D, como mucho empezaba a adaptarse. Eso me impulsó a montar mi propio motor de videojuegos utilizando un *framework*. A saber,, un conjunto de pequeñas herramientas que te ayudan en lo básico. Me ha servido para hacer todos los juegos que he hecho hasta ahora. Y con este sistema programo para PC, así que realmente, todos mis juegos son jugables en ordenador. No obstante, nuestro mercado es el de móvil y

Más allá de las aulas

—

Rafa, además de dar clases en ciclos formativos y en la universidad, también es miembro frecuente de charlas y mesas redondas sobre la industria del videojuego.

tableta. Si nunca has hecho un juego y no puedes demostrar tu valía en hechos concretos, por más que puedas dar la charla, no será lo mismo. La gente necesita contrastar y entender tu explicación mediante aquello que has hecho previamente. No pasa nada porque alguien dé una conferencia sobre una materia de la que tenga bagaje teórico, pero creo que lo principal es la experiencia que te da el trabajo. A veces no se puede enseñar el título que estás desarrollando en ese momento por cuestiones legales, pero sí puedes hacer alguna excepción. A mis alumnos les enseño cosas que no he mostrado a nadie. Eso sí, nunca daré una charla presumiendo de todo lo que he hecho.

GTM: ¿Qué tendría que estudiar una persona que quisiera desarrollar videojuegos en cualquiera de las vertientes que has mencionado anteriormente?

Rafa: Para ser desarrollador de videojuegos realmente no hace falta estudiar nada específico. Si has estudiado Bellas Artes y sabes modelar muy bien, con un poco de maña y la ayuda de *Unreal* puedes crear un *walking simulator*. En este tipo de juegos, que consisten simplemente en pasear mientras se activan eventos al llegar a sitios específicos, no hace falta saber cómo funciona en profundidad una plataforma para desarrollarlos. Para tener conocimientos profundos se pueden hacer varias cosas. Estudiar un grado en Informática es una de ellas, ya que te da conocimientos muy técnicos y lo básico sobre cómo funciona la máquina. Eso brinda un trasfondo muy bueno para programar de manera óptima ciertos algoritmos. Solo que, obviamente, no te enseñan cómo se hace un videojuego. Si se quiere hacer videojuegos sin más, **se pueden estudiar los grados de videojuegos que hoy en día existen.** Cuando yo estudiaba no había estas carreras. Sí algún máster que otro, pero era todo muy iniciático. Ahora prácticamente todas las universidades tienen grados de videojuegos. De hecho, ahora estoy dando clases en un ciclo formativo de grado superior de videojuegos en el que se enseña cómo desarrollar desde cero. Personalmente, recomendaría saber hacer un videojuego en su totalidad, pero especializarse en una rama específica, como, por ejemplo, hacer árboles y vegetación, también ayuda. Esos detalles son algo muy necesario para los juegos actuales. Y eso no se estudia directamente en una carrera, sino investigando en libros y los diferentes medios que tenemos a nuestro alcance para obtener información.

GTM: Antes has hablado de la figura del *game designer* ¿Cómo se llega a ese puesto?

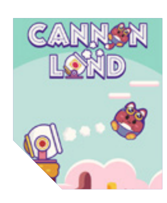
Rafa: Bueno, todas las titulaciones que he mencionado contienen asignaturas de *Game Design*. La verdad es que esto es algo nuevo dentro de la burocracia del videojuego, aunque siempre haya existido. Desde Iwatani, creador de *Pac-Man*, que podemos decir que fue el primer *game designer*. No sabía programar, pero sí lo que quería. Sabía cómo funcionaban los juegos. Él diseñó *Pac-Man*, aunque más tarde fue un programador el que lo concretó. Esas sinergias son algo que ahora mismo se está poniendo sobre la mesa debido a la cantidad de estudios sobre *game design*. Hay muchos libros sobre esto, todos muy enriquecedores. Aconsejo, aparte de estudiar una carrera con las asignaturas correspondientes sobre el tema, acceder a libros como *The art of game design*. Esta obra, escrita por Jesse Schell, proporciona muchas claves sobre lo que realmente es un *game designer* y acerca de cómo debe pensar aquella persona que aspire a desarrollar videojuegos en un futuro próximo.

GTM: ¿Has desarrollado algo que hayamos probado?

Rafa: Tengo un problema en ese sentido. He hecho muchas cosas pequeñas, pero, por un motivo u otro, ha salido poco a la luz. Hay proyectos que no salen por problemas legales o con los inversores. Pero hay dos juegos que he desarrollado y lanzado. El primero es *Cannon Land*, un título muy sencillo de un toque, que además es un juego sin fin. No tardamos mucho en desarrollarlo, pero sí que costó conseguir una versión final a partir de la demo. La segunda obra es una secuela del anteriormente citado, *Cannon Land Family*. En él noté que ya había aprendido cómo funciona el mercado, puesto que, hasta entonces, mi experiencia sobre el mercado de videojuegos no era demasiada. Así que, después del primero, lanzamos este segundo con todo lo que habíamos aprendido sobre monetización para que fuera realmente rentable. Y digo yo que alguno de estos sí que lo conocerás… (risas).

GTM: Bueno, ahora viene el momento de meter el dedo en la llaga. Según pude escuchar en una de tus ponencias, tu videojuego *Cannon Land* triunfa en el mercado asiático, pero en una forma pirata, por así decirlo. ¿Cuál es tu opinión al respecto?

Rafa: El mercado asiático es muy complicado, tiene sus propias lógicas. Especialmente el chino. En Asia hay varias áreas, muchos países y la zona influye bastante. Por ejemplo, los jugadores chinos se diferencian mucho de los de Singapur, Japón o Corea. El mercado chino tiene sus propias reglas y el país, sus propias costumbres. Por ejemplo, mientras que aquí tenemos Google Play, en China no existe porque Google tendría que aceptar las condiciones del gobierno chino. Hay algunas polémicas, como que la compañía ceda toda la información privada de los usuarios. Eso es algo a lo que Google no está dispuesto, al menos de momento. En consecuencia, no publicamos en China de manera directa, sino que lo hacemos en plataformas Apple y por defecto está también para Android. ¿Qué ocurrió? Al no poder encontrar *Cannon Land* en el *market* oficial, ellos se hacen sus propias tiendas virtua-



Éxitos en el extranjero

—

Nuestro invitado es el fundador del estudio independiente Herding Cats. Responsable de Cannon Land, un éxito en China.



les. Cogen el juego de la tienda occidental lo *crackean* y lo ponen en sus propias *stores*. Por supuesto, esto se hace sin consultar nada con el autor original. Esa es la razón por la que, durante unas cuantas semanas, el juego alcanzó el número uno en descargas en varias de estas plataformas. Eso sí, **sin que yo cobrara ni un euro por ello**. Pero ese no es el único óbice, todavía hay peor. El auténtico problema fue que los piratas modificaron el código del juego para meter sus propios anuncios. No sólo piratearon mi juego, sino que se sirvieron de sus retoques en la programación para ser ellos quienes ganaran dinero. Claro que me genera rabia, pero prefiero quedarme con lo bueno. Al final, en China hay más de un millón de personas que se han descargado mi videojuego.

GTM: ¿A qué nivel económico y de desarrollo te ha afectado esto?

Rafa: El tema es que este tipo de piratería afecta sobre todo a los estudios más pequeños. Nosotros vamos ganando céntimos. Es decir, cada vez que un usuario ve un anuncio, eso son décimas de céntimo. No estamos hablando de que nos llevemos un euro, más bien 0,0004 céntimos por anuncios en los vídeos. Si al día los usuarios ven 4.000 anuncios, yo me llevo cuatro euros. Se necesita mucho esfuerzo, tiempo y público para ganarte la vida de esta forma. Que te pirateen el juego y te lo cambien fastidia, más aun al tratarse de títulos gratuitos. Los que hemos publicado son *free to play*, pero no importa que se lo des gratis y que quitar los anuncios cueste sólo un euro. En ese sentido, la piratería nos afectó. A nivel de mercado, no tanto, pues

en China no estábamos para Android. También es verdad que en Apple no se nos descargó demasiado. No tenemos tanto dinero como para publicitar el juego allí. Sin embargo, durante la época en la que *Cannon Land* podía obtenerse ilegalmente, percibimos un pico de descargas. Como no respondía a ninguna acción que hubiéramos hecho, deducimos que se produjo gracias a la piratería en Android. Por eso hubo más descargas legales en Apple. Por norma general, la piratería afecta bastante a los estudios pequeños y es un problema que trasciende el mercado Chino. Aquí en Occidente, lo primero que haces es ver quién ha pirateado tu juego. Una vez lo conseguimos, nos percatamos de que, por ejemplo, hay quien se dedica a modificar el código para añadir extras perniciosos e incluso troyanos. En una ocasión hallé una versión pirata en la que pusieron una notificación encomendando al usuario que visitara una página web poco segura. Eso no lo había programado yo. Por eso es lo que más me fastidia, porque me afecta a mí, pero sobre todo estropea la experiencia del usuario.

GTM: Avancemos un poco. Antes has mencionado que eres profesor. Cuéntame.
Rafa: En el año 2003 estaba estudiando, o más bien acabando de estudiar, y resulta que un centro de ciclos formativos asociado a mi universidad necesitaba un profesor de Linux. Siempre he utilizado dicha plataforma en mi día a día, incluso sigo haciéndolo. Excepto para jugar, claro. Me presenté y empecé a dar clases.Llevo 13 años dando clases de todo desde entonces. Programación general, en 3D o seguridad informática. También he hecho cosas relacionadas con videojuegos, como diseño de videojuegos o talleres de programación. Actualmente estoy dando asignaturas de Linux en ENTI, una universidad destinada al desarrollo de videojuegos, pero soy de los pocos desarrolladores que tiene mucha experiencia en Linux y en enseñar Linux. Por eso me han pedido a mí que dé las asignaturas de sistemas, que son más técnicas. Igual que la asignatura de base de datos, que es la que estoy dando ahora, porque mis alumnos están aprendiendo que los videojuegos son todo datos, al menos la parte que importa de verdad. Como yo entiendo de esto y lo tengo muy interiorizado, también estoy encantado de dar esta asignatura.

GTM: Entonces para sintetizar un poco ¿Dónde y qué enseñas?
Rafa: Ahora mismo enseño en ENTI, escuela de nuevas tecnologías interactivas. Es una universidad orientada al desarrollo de videojuegos, pero también hay cosas relacionadas con la gamificación y procesos interactivos. Doy la asignatura de sistemas operativos, porque hoy en día todas las consolas tienen un sistema operativo que hace muchas cosas por nosotros. Antes era muy complicado, había que trabajar directamente sobre el *hardware.* Hoy en día todas las máquinas tienen un sistema operativo y saber cómo trabajarlo es muy importante. La otra asignatura que doy es sobre bases de datos, que también son vitales. Al final, los datos son lo que conforman los juegos. Un personaje en 3D son datos, por ejemplo. Mis alumnos tienen que aprender a gestionar una gran cantidad de ellos y a trabajar con esas bases de datos.

GTM: ¿Cómo se llega a trabajar como profesor en una universidad de prestigio?
Rafa: En este caso fue por experiencia. En ENTI lo que se busca son profesores que estén en la industria del videojuego y sepan de lo que están hablando. Es una filosofía que a mí desde el primer minuto me encantó porque yo siempre he apreciado más un profesor con experiencia que un profesor de libro. Por eso mismo estoy trabajando ahí, por los años en el sector.

GTM: ¿Crees que para dar clases es suficiente con tener mucha experiencia en el sector del videojuego?
Rafa: No. Para enseñar hay que entender a quienes tienes delante desde el primer día y comprender tú mismo lo que quieres explicarles. En la universidad quizás si puedes ir un poco más a saco, pero tampoco es recomendable. Tienes que ceñirte al temario. En los ciclos formativos también, pero al haber menos alumnos y al estar totalmente orientado al mundo laboral tienes que pensar cómo hacer entender una serie de cosas. No basta solo con leer un *power point.*

GTM: ¿Qué tipo de profesor eres?
Rafa: ¿Sabes ese profesor enrollado, que va de buenas, pero que se cabrea si no te esfuerzas en el trabajo?

GTM: Sí.
Rafa: Pues ese (risas). Puedes no venir a clase, pero luego si me haces un trabajo excelente, sin copiar y te interesas por la asignatura lo voy a valorar. Al menos más que si vienes todos los días, haces un trabajo de suficiente y luego me lloras. Soy muy estricto en cuanto a cómo se hacen las cosas, pero también escucho al alumno. Atiendo a sus posibilidades y, si detecto que hay ciertas cosas que le cuestan, intento orientarlo más en ese aspecto., Pero si a final de curso no llega a los mínimos, pues no llega.

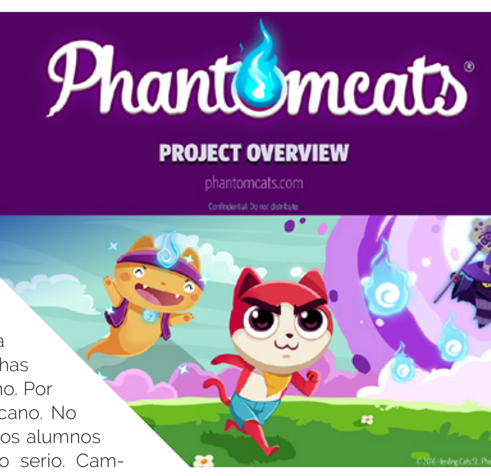
GTM: ¿Es complicado enseñar a gente joven que puede estar cerca de tu edad?
Rafa: Cuando empiezas y los alumnos te pueden igualar o sobrepasar en edad lo que tienes que hacer es ganártelos con tu conocimiento y no tener dudas. Lo primero que hice fue demostrar que sabía de lo que hablaba. Es decir, probar que estoy ahí porque sé de lo que hablo, no porque simplemente me hayan colocado y me limite a leer un temario. Es más, intento transmitir la pasión que tengo por lo que hago, así

Linux como forma de vida

—

A pesar de ser uno de los sistemas operativos menos utilizados por el usuario medio, Rafa utiliza Linux para todo en su día a día... excepto para jugar.

como compartir que, en el fondo, no hay nada aburrido. Si pudiera, me gustaría aprender de todo. El problema es que me cuesta mucho concentrarme. Mi voluntad es comunicar esa pasión sobre lo que sé. Cosas como teoría sobre un sistema operativo, que es quizá lo más tedioso que te puedes echar a la cara. Pero si enseñas con pasión y compartes los trucos que te da la experiencia y el invertir muchas horas, es fácil ganarte al alumno. Por supuesto, también siendo cercano. No me gusta ser muy autoritario; los alumnos me temen cuando me pongo serio. Cambio totalmente. Suelo ser muy alegre e intento mostrar cercanía, pero cuando eso cambia es porque me están fastidiando. Y lo entienden perfectamente.



GTM: ¿Qué opinas sobre famosos dando clases o charlas sobre desarrollo o diseño de videojuegos?
Rafa: Sinceramente, me parece genial. Matizo. Lo valoro muy positivamente porque es una manera de atraer gente al sector, en particular a los seguidores de estas personas famosas.

GTM: Por lo visto también eres una figura influyente en redes sociales ¿no?
Rafa: Quizá en cierta manera, pero no demasiado. No tengo muchos seguidores, pero los que tengo me siguen fielmente, por un motivo o por otro. Hago mucho el idiota, me gusta entretener. De hecho, la razón por la que hago videojuegos es por eso y porque me gusta contar historias. Las redes sociales me sirven no sólo para darme a conocer sino para explicar historias y que la gente lea mis ideas. Eso es lo que hace que me interese por cosas como YouTube o Twitch.

GTM: Vamos que eres *influencer*, pero en tu círculo cercano.
Rafa: No tengo cientos de miles de seguidores, pero a la gente que me sigue le gusta lo que hago. Les entretiene. Además, suelen hacerme preguntas sobre desarrollo, qué estudiar, qué libros leer o similares.

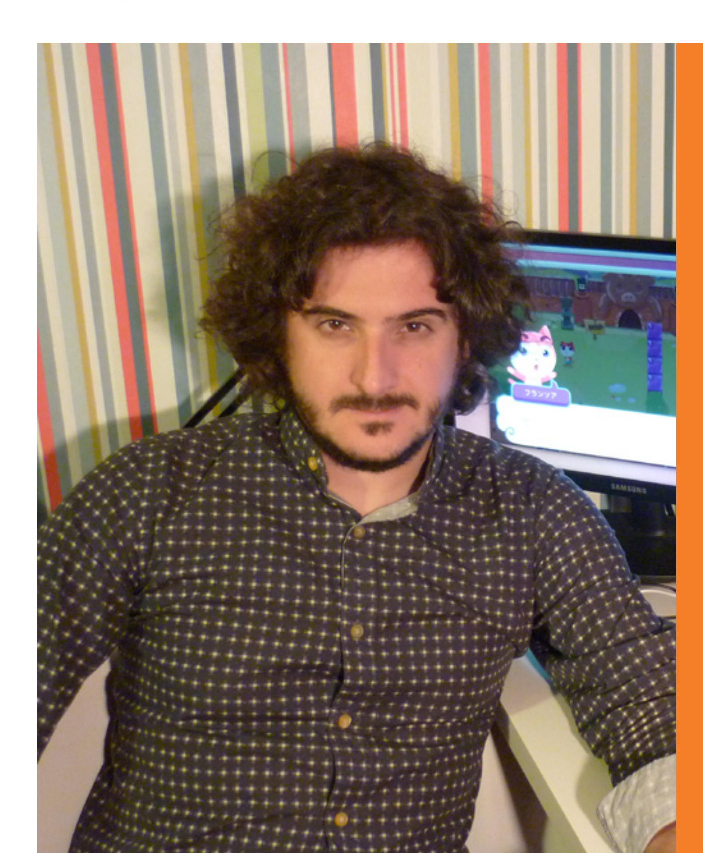
GTM: Uno de tus grandes éxitos en redes sociales es el hilo de café con cosas. Lo siento, Rafa, este punto tenía que llegar. ¿A qué crees que se debe el éxito del hilo del café?
Rafa: (Risas) Tenía que llegar. Para empezar, esto surge de mis ansias de crear. Todo este tipo de ideas surgen de mi ilusión por ir más allá de la pantalla. Estoy harto de ver gente que hace retos y cosas demasiado textuales. Por eso se me ocurrió hacer un reto que consiste en que, por cada me gusta que dieran a un tuit concreto, yo mojaría una cosa en café y me la comería. Posteriormente, tendría que hacer un análisis de la experiencia. Con esto lo que quería era expresar que no hay que tener miedo a probar cosas nuevas ni a experimentar, justo algo que también le digo a mis alumnos. No hay que temer a hacer cosas en el mundo real. La gente está muy obsesionada con hacer juegos para móviles o para PC; todo en la pantalla. Pero también hay que sacar la creatividad al mundo exterior. También es verdad que se me ha ido de las manos y ahora tengo que hacer muchos, pero a mí me da igual. Me lo paso bien y es divertido, siempre intento hacer algo al desayunar. Incluso he inspirado a gente para que haga recetas basadas en el reto.

Juegos que no llegaron

Aunque Rafa tienen en su haber varios juegos desarrollados, muchos de ellos no vieron la luz por problemas legales.

GTM: Bueno Rafa, hasta aquí la entrevista. Te doy las gracias por concedernos tu tiempo y espero que sigas enseñando e inspirando a los futuros desarrolladores como haces cada día.

Rafa: Gracias a vosotros, de verdad.





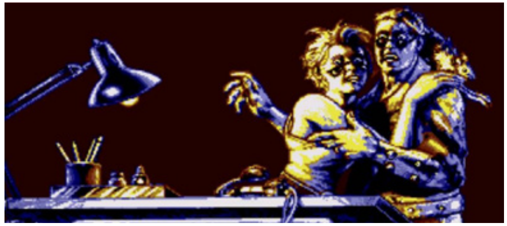
PLAYER ONE

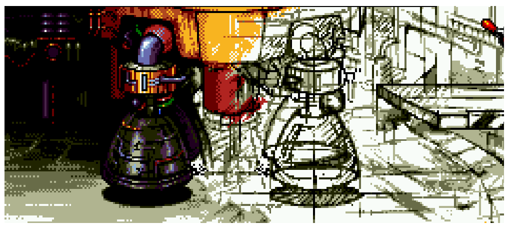
COMIX ZONE

POR ÁNGELA MONTAÑEZ

Superman ha vuelto a salvar el mundo. Spider-Man no decepciona. El Capitán América le da su merecido castigo a sus enemigos, una vez más. Pero ya basta de cómics. Es hora de jugar un rato. De meter el cartucho en la Mega Drive y pulsar start. De ser el protagonista de mi propia historia,

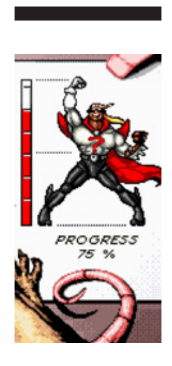






<<¡SERÁS MÍO, TURNER!>>

LA JOYA OCULTA DE MEGA DRIVE



TURNER, EL GARY STU

Turner medirá su progreso al final de cada episodio con un *superhero meter* que aparecerá en su mesa de dibujo, en honor a los cómics de superhéroes que triunfaban en la década de los noventa. Y es que, ¿qué es un cómic sin un superhéroe?

Estamos en 1992. Peter Morawiec le tiende a Sega una *demo* técnica basada en una serie de ideas que le habían venido a la cabeza mientras garabateaba sobre el papel sin seguir un rumbo fijo. Algo sencillo y divertido, pero que no pasaba de ahí. Lo que Morawiec no imaginaba es que esta primitiva demo titulada **Joe Pencil Trapped in the Comix Zone** sería el origen de uno de los títulos más desapercibidos y sobresalientes del catálogo de la Mega Drive, amén de uno de los más originales.

Joe Pencil Trapped in the Comix Zone mostraba en apenas minuto y medio cómo se podía llevar la estructura de un cómic a un videojuego, y de forma muy literal. Un héroe que podía saltar y golpear enemigos que iban y venían por la pantalla, pero con la característica de que el jugador discernía en el escenario los paneles del cómic del que dichos personajes formaban parte. Diálogos dentro de bocadillos, viñetas perfectamente diferenciadas, colores vivos y un estilo digno de los clásicos cómics que triunfaban en la sociedad occidental de los noventa. *Joe Pencil Trapped in the Comix Zone* no sólo despedía cultura *pop* por cada poro; también poseía un **encanto especial**, un espíritu único que Sega no podía dejar escapar. Es así como la idea de Morawiec empezó a tomar forma; Sega Technical Institute se puso manos a la obra con el proyecto y decidió que él mismo se merecía contar con la ayuda de profesionales de renombre como **Kunitake Aoki** como diseñador o **Howard Drossin** encargándose del sonido. Y en agosto de 1995, Peter Morawiec veía el borroso boceto que tenía en mente convertido en una realidad. ***Comix Zone* había llegado a nuestras estanterías.**

El juego nos pone en la piel de **Sketch Turner**, un dibujante de cómics con un nombre muy acertado para su profesión y que suena más rudo que Joe Pencil. Turner es un chulo de playa, un híbrido entre surfista y estrella del *grunge*; cuerpo ciclado, cabello rubio mal recogido en una coleta, gafas de sol, sudadera abierta, pantalones cortos, botas de motero, guantes sin dedos y una rata mascota al hombro llamada **Roadkill**. Actualmente, Turner se encuentra inmerso de lleno en su último trabajo: un cómic titulado *Comix Zone* en el que se narra cómo nuestro planeta es **invadido por alienígenas** y la Tierra acaba convirtiéndose en un páramo casi desierto y desesperanzador. Mientras Turner, refresco en mano y acompañado de su inseparable rata Roadkill, hace magia con su lapicero. En



> *Una obra de arte que resiste muy bien el paso del tiempo.*

una noche de tormenta, un rayo cae de lleno en su mesa de dibujo con tan mala suerte que le da vida a **Mortus**, el antagonista de su obra. Éste decide convertir a Turner en el protagonista de su propia historia para poder asesinarle dentro de *Comix Zone*.

POR ÁNGELA MONTAÑEZ



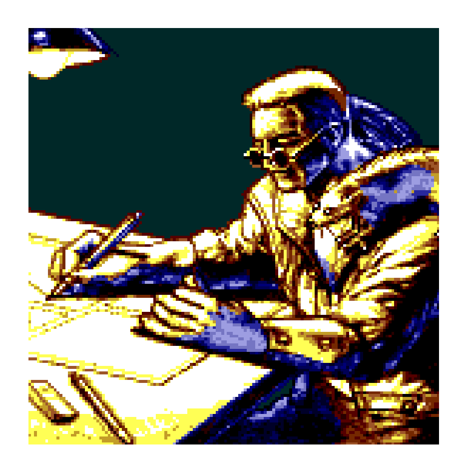
OTROS FINALES

Alissa Cyan, general del Imperio del Nuevo Mundo, será el personaje femenino que nos dé pistas durante el juego. Pero acabará convirtiéndose en la dama en apuros y salvarla o no determinará cuál de los dos finales de *Comix Zone* merecemos ver.

Así, sin avisar ni nada. Sin vaselina. Sega acababa de lanzar un glorioso *beat'em up* cuyo argumento carecía de sentido lógico y estaba lleno de chuladas propias de los años noventa. *Comix Zone* bien podría catalogarse como un título de **serie B**, y precisamente por eso pasaba de sobra por el filtro para adentrarse en el catálogo de la Mega Drive. La consola tuvo que superar sus propios límites con el objetivo de ofrecer una aventura horizontal que quedaría en el recuerdo de todos aquellos que se encogiesen de hombros en el videoclub y optasen por darle una oportunidad a Sketch Turner, sin saber qué iban a encontrar cuando colocasen el cartucho y pulsasen *start*. Y lo que encontraron fue una **Nueva York en ruinas** dentro de un mundo postapocalíptico, un rubio con muchas ganas de repartir leñazos y bichos verdes que le sacaban como tres cabezas al protagonista. El jugador se enfrasca así en un **cómic virtual** que el propio Mortus va dibujando a tiempo real para no ponerle las cosas fáciles a Turner, que salta de viñeta en viñeta en busca del villano para dejarle claro quién es el auténtico Dios de *Comix Zone*. O a ver qué se ha creído.

Tratándose del año 1995, sólo podemos definir *Comix Zone* como **revolucionario** en muchos sentidos. Su apartado gráfico se asemejaba al del también noventero *Streets of Rage*, solo que en las páginas de un cómic. Contaba con unas animaciones fluidas y llenas de vida, y precisamente por eso daba tantísimo gusto repartir galletas con Turner. Eso sin contar con momentos como cuando se veía **la mano de Mortus dibujando**, lápiz en mano; un recurso extremadamente novedoso para la época, y más en una videoconsola de tan solo 16 *bits*. La tipografía utilizada durante todo el juego parece sacada de cualquier éxito del cómic americano, y todos los colores vibraban a través de la pantalla. Podías escuchar a tus padres gritándote que te ibas a quedar ciego de tanto leer muñecos pero, esta vez, **los muñecos cobraban vida**.

Todo este alarde técnico alcanzaba su culmen en una **jugabilidad extraordinaria**, convirtiéndolo en uno de esos títulos que da gusto manejar con un mando. Y es que, a pesar de que en la Mega Drive solíamos contar con apenas tres botones, eso no impide que Turner despliegue todo su potencial de bohemio musculado. Este dibujante de cómics también puede trepar por las paredes, colgarse de vigas y dar patadas en el aire, deslizarse y, por supuesto, partirle la cara de un puñetazo a todo el que se le cruce. Además, Turner dispone de tres compartimentos en el lado superior de la pantalla que tendremos que rellenar sabiamente para resolver sencillos puzles dentro del juego. Dichos compartimentos pueden contener pociones de salud, dinamita, armas blancas, un *power-up* y a nuestra rata mascota, **Roadkill**. Ésta no debe ser pasada por alto, ya que nos ayudará a **acceder a zonas** a las que Turner no puede llegar, o **activar mecanismos** que nuestro héroe no puede activar por sí mismo.









Pero la joya de la corona es el *power-up* que he mencionado y que no, no he pasado por alto. Turner tiene la capacidad de convertirse en un **auténtico súperheroe** sólo para dar un puñetazo, sí, pero tan poderoso que incluso **revienta las páginas del cómic** en el que se encuentra. Otro de los pequeños detalles que tan fascinantes resultan de *Comix Zone* y que vemos de vez en cuando, como cuando le damos tales patadas a algunos enemigos que atraviesan tres viñetas de golpe. Y eso sin contar con la gozada que es llegar a la batalla final y ver el escenario sin acabar, siendo todavía un boceto en blanco y negro lleno de trazos torpes. También se le

permitía a Turner rasgar la propia viñeta para deshacerse de sus enemigos, pero este recurso le costaba parte de su barra de salud precisamente por lo útil que resultaba y, por lo tanto, no era recomendable abusar de él.



El caso es que *Comix Zone* tenía todo lo que había que tener para convertirse en el éxito que se merecía ser pero, sin embargo, el título llegó a pasar sin pena ni gloria por el mercado, y nadie sabe exactamente por qué. Sega no lo anunció a bombo y platillo pero sí que se esforzó en acompañar su lanzamiento con un **disco compacto** lleno de temazos de los artistas más cañeros con los que acompañar la partida, intentando convertir *Comix Zone* en otro producto más no apto para fans de Nintendo y adultos amargados. El caso es que no llegó a funcionar del todo, y es muy probable que se deba a que el lanzamiento del juego coincidió con la aparición en el mercado de la **PlayStation**. Sony había revolucionado el concepto de las videoconsolas ofreciendo un sistema que nos presentaba los videojuegos de una manera nunca antes vista. **El mundo entero estaba flipando y no tenía tiempo para nimiedades** que, de la noche a la mañana, habían quedado obsoletas. Y esas nimiedades fueron las videoconsolas de 16 bits y sus catálogos, *Comix Zone* incluido.

Afortunadamente, ***Comix Zone* es como el buen vino** y ha sabido envejecer muy dignamente con los años. El título, uno de los más difíciles de Mega Drive, ha conquistado a todos aquellos que han decidido darle una oportunidad a Sketch Turner. Considerado una **joya oculta**, *Comix Zone* ha llegado a convertirse en toda una leyenda del catálogo de Mega Drive, un videojuego incluso para puristas. Es el típico título cuya coletilla principal ha pasado a ser: «Pero, ¡cómo!, ¿que no conoces Comix Zone? ¡Pues a qué estás esperando! Es uno de los mejores juegos de Mega Drive. Estás tardando en ponerte con él. ¡Si te lo pasas en una tarde!».

Porque sí; por desgracia, *Comix Zone* no es perfecto y, a pesar de su dificultad, peca de una duración **extremadamente corta**. Incluso intentando tomarnos el juego con toda la calma del mundo, la posibilidad de repartir toñas a diestro y siniestro sin necesidad de explorar ningún mundo nos obliga a avanzar a un paso ya decidido de antemano por los desarrolladores, de modo que ***Comix Zone* apenas supera la media hora**, con suerte. Pero una persona muy hábil podría fundírselo, incluso, en **quince minutos** sin necesidad de hacer trampas ni recurrir a trucos. Lo bueno es que podemos jugarlo tantas veces como queramos. De hecho, si nos pasamos el juego tres veces seguidas sin usar ningún *continue*, Mortus aparecerá después de los créditos para clamar: «¡Serás mío, Turner!».

Comix Zone es un título que ahora, con el auge de las películas de superhéroes, se recibe muy bien. Aunque es un videojuego que siempre debería recibirse con los brazos abiertos. Pero no es necesario recurrir a él en el contexto actual: si has crecido con un cómic bajo el brazo, sabrás apreciar su magia. Y aunque no lo hayas hecho. Porque cualquier amante de los videojuegos sabe que ***Comix Zone* no puede faltar en nuestra estantería**... Pero, ¡cómo!, ¿que no conoces *Comix Zone*?



GUITARRAS DISTORSIONADAS Y LETRAS DE ANGUSTIA VITAL

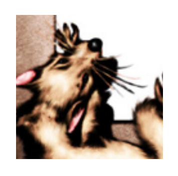
—

El diseño de Sketch Turner no es el de la típica estrella el *grunge* por nada. Howard Drossin, compositor de la banda sonora del juego, llegó a crear para el lanzamiento del mismo una banda de *grunge* llamada Road Kill en honor a la rata mascota del protagonista.

UN VILLANO MUY REAL

—

Mortus controlará la historia de *Comix Zone* para hacerle la vida imposible a Turner. Si éste muere antes de llegar al último panel, se convertirá en un monstruo de carne y hueso dispuesto a conquistar nuestro mundo.









JOYAS OLVIDADAS

VAGRANT STORY

Hubo una época donde todo lo que publicaba SquareSoft era credo. En la edad de oro del RPG, SquareSoft nos tenía a todos como *groupies* de Queen a las puertas del pabellón cada vez que lanzaban un juego nuevo...

por David Molina





ASHLEY RIOT

—

Personaje principal del juego y a quién manejaremos durante la aventura. Se trata de un soldado que debe seguir órdenes sin preguntar, pero algo hace que se salga de la senda...

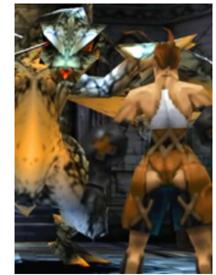
Final Fantasy IX, Xenogears, Legend of Mana, son algunos de los títulos con los que SquareSoft bendijo la sobremesa de Sony, pero en esta ocasión el foco es para la obra de un maestro del género, *Vagrant Story.*

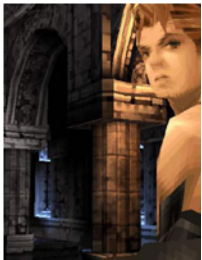
6 de Abril de 1992: La Unión Europea reconoció la independencia de Bosnia-Herzegovina de la deteriorada Yugoslavia. Ese mismo día, un grupo de serbobosnios dispararon a quemarropa frente a un grupo de manifestantes dando inicio a la guerra más cruenta desde la Segunda Guerra Mundial.

Al otro lado del charco, en las oficinas de Quest Corporation, un joven de mente inquieta contemplaba con interés aquel conflicto; **una guerra absurda basada en las diferencias étnicas** que se alargó hasta 1994 cuando intervino la OTAN. Por aquel entonces, Japón vivía al margen de lo que ocurría al otro lado del mundo, disfrutaba la edad dorada de la tecnología y el crecimiento económico desmedido, en donde aquel joven trabajador de Quest Corporation tuvo una revelación que marcaría su carrera en la industria del videojuego e inspiró a sus primeras obras. Yasumi Matsuno había encontrado **su inspiración** en una guerra sin importancia para el país del sol naciente.

En la industria hizo su primera aparición en 1990 con *Conquest of the Crystal Palace*, pero no sería hasta tres años después cuando Matsuno mostraría su propuesta con *Ogre Battle: The March of the Black Queen* en 1993. En este nuevo juego, sin revolucionar la premisa de conflicto entre distintos bandos —enfrentamiento entre una raza contra otra en un mundo medieval— Matsuno **nos introduce en el conflicto** desde una visión rotativa que no se posiciona, sino











EL MEDIEVO
—

El equipo de desarrollo se trasladó hasta Burdeos con ánimo de inspirarse en la arquitectura medieval europea. Esto se reflejaría en el arte de todo el título.





TACTICS OGRE
—

Matsuno dio el salto a la fama gracias a *Tactics Ogre: Let Us Cling Together*. Juego que tardaría unos cuantos años en llegar a Occidente y le valdría el acceso profesional a SquareSoft.

que **nos hace avanzar de un bando a otro**, mostrando y cambiando constantemente de marco y plano argumental, desglosando lentamente los puntos de vista de cada bando a través de sus líderes y sus acciones políticas. Cuestionando activamente la moralidad y fidelidad de los combatientes y **alcanzando un acuerdo que no tiene porqué satisfacer al jugador.**

Era la visión de la Guerra de Bosnia del joven Matsuno desde la distancia del conflicto en Japón. Una **visión inspiradora** a la hora de formar un mundo utópico que debe antes pasar por un proceso de guerra.

La obra de Matsuno apenas se dio a conocer en Occidente, Enix se encargó de distribuir dicho juego en EEUU de manera ineficaz y pobre dos años más tarde de su lanzamiento, hecho que no benefició precisamente a Yasumi.

Dos años más tarde, *Tactics Ogre: Let Us Cling Together.* Japón vería **el nacimiento de la obra maestra de Matsuno**, el resto del planeta debería esperar seis años para gozar de ella. En 2001 se publicaría en PSP un *remake* con el que gozar de las maravillas que propuso en 2001.

En este nuevo título, Matsuno **consigue doblegar el escepticismo del jugador** detrás de la pantalla y lo hace partícipe más que nunca de la determinación que adquiere con sus actos. El juego posee una **interesante variedad de finales y ramas argumentales** completamente distintas las unas de las otras. Con esta secuela, el creativo había rehecho la fórmula introduciendo un sistema de estrategia por turnos en escenarios 2D, pero con una perspectiva isométrica que aparentaba tridimensionalidad. Mezclando un poco de herencia por parte de la serie *Fire Emblem* de Intelligent Systems/Nintendo y su movimiento por turnos en un tablero cuadriculado, *Tactics Ogre* aportaba **diferentes elevaciones para posicionarse estratégicamente** en la batalla, una gran variedad de acciones que podemos realizar durante el combate, unas ciertas «físicas» que toman los proyectiles que lanzamos y que incluso pueden dañar a nuestros compañeros, pero sobre todo **un enorme equilibrio** entre las fuerzas del jugador y la máquina.

Matsuno llevó este *Tactics Ogre: Let Us Cling Together* a Super NES donde sería todo un éxito

y colocaría su nombre entre los grandes del género.

Aquel mismo año, como si de Neymar se tratara, cogió a un par de amigos de Quest Corporation **y partió hacia las oficinas de SquareSoft** para hacer oficial su fichaje por la gran compañía del RPG. En esta nueva etapa, Matsuno recibiría la tarea de dirigir y escribir un *spin off* para la gran franquicia, *Final Fantasy Tactics.*

Aunque **heredero directo** de *Tactics Ogre,* Yasumi Matsuno consiguió distanciar *Final Fantasy Tactics* del punto inicial de la serie principal, trasladándose **hacia los temas políticos y sociológicos que tanto dominaba** e intentando mantener a su vez el estilo animado y vigoroso que acompaña la marca Final Fantasy.

Después del lanzamiento del juego, el nipón —acompañado de Akihiko Yoshida, Hitoshi Sakimoto y el resto de su equipo de desarrollo— comenzaría a trabajar en su siguiente título, ***Vagrant Story.***

Estamos en pleno 2000: el tan famoso «efecto 2000» no se había presenciado. En aquella época todavía era difícil encontrar juegos totalmente en tiempo real y estar puesto plenamente en la actualidad de la industria. Todavía **flipábamos con escenarios prerrenderizados** y las secuencias de video que puso de moda Kojima, pero Matsuno no se cortaba ni un pelo con *Vagrant Story* y supo contar una historia con la tecnología más puntera del momento.

El equipo que anteriormente había sacado a la luz *Final Fantasy Tactics* se encontraba insuperable y comenzaron a crear un título inconmesurable que **dotara de gran personalidad** la ciudad donde transcurre la acción, Léa Monde. Para ello se trasladaron a partes de Burdeos con ánimo de **sintonizar con la arquitectura local** y generar una ciudad «medieval» creíble. Así, encontrábamos calles, cloacas, edificios y hasta catedrales recreadas de manera espectacular, con un **predominio absoluto de tonos marrones y oscuros** buscando suscitar misterio y no alejarse de ese estilo medieval. Con mayor o menor acierto, habían logrado trasladar el medievo occidental a un mundo virtual.

Vagrant Story destaca y vive a través de sus protagonistas y la trama en torno a la que gira la acción. Con un sistema mecánico obtuso y enrevesado, logra entablar una relación con sus fans alejándose del *gameplay* para contarles **una historia con un interesante entramado político** y unos personajes que ante todo, intentan alejarse de los vicios del género. Narrar un párrafo de la enorme complejidad que posee la obra se convierte en una difícil tarea, pero quizá series como *Monster Hunter* de Capcom o la saga *Souls* desarrollada por From Software **le deben mucho de su filosofía y estilo de juego** a la obra de Yasumi Matsuno.

La historia se centra en el periplo de **Ashley Riot,** un funcionario del Estado que ejerce de supersoldado y ha de infiltrarse en la mansión de un gobernador para **detener a unos cultistas**. Esta misión que sirve de tutorial logra introducir al jugador en todo lo que está por pasar. Una persecución a contrarreloj para atrapar a **Sydney** —el antagonista de existencia inmortal— nos adelanta un poco de la trama y ambientación de **Ivalice**, un mundo que comparte con *Final Fantasy Tactics* y recuperado años después para *Final Fantasy XII.*

YASUMI MATSUNO

—

El creativo nipón destaca por sus trabajos enfocados hacia los conflictos políticos y la ambigüedad moral de sus personajes.

Las mecánicas que componen *Vagrant Story* son **bastante densas** y el juego no hace ningún reparo en nutrir de datos al jugador. Nuestro único personaje **no progresa mediante niveles,** y a duras penas lo hace con el repertorio de armas y armaduras que posee el juego; será a través de la maestría con las armas donde progresará. Estas mecánicas **pueden volverse a favor o en contra nuestra**, ya que el grado de especialización que requiere el juego es muy alto y las variables que marcan este dominio armamentístico subirán y bajarán según su frecuencia de uso.

El juego fue lanzado en la última hornada de SquareSoft antes de fusionarse con Enix, y en la frontera con la inminente aparición de PlayStation 2. *Vagrant Story* **no convenció a todos,** pero es un título aclamado por la crítica al paso de los años y que se ha logrado la etiqueta por muchos como **obra de culto**. Fue un lanzamiento pobre en ventas, y casi rozando el umbral del fracaso, pero Square no perdería la confianza en Matsuno y su equipo.

Poco después, a finales del mismo año, Squaresoft anunciaba el desarrollo de *Final Fantasy XII,* el primero tras la jerarquía impuesta por Hironobu Sakaguchi y su grupo de trabajo, **una nueva reinterpretación** de la exitosa franquicia con la dirección a la cabeza de Yasumi Matsuno y Hiroyuki Ito, cabeza de *Final Fantasy IX*, conjuntamente.

Sería en este momento cuando **la desgracia caería en los hombros de Yasumi Matsuno** y su carrera iría poco a poco **hacía el olvido**.



SYDNEY LOSSTAROT

—

El antagonista del juego, se trata del líder del culto al que Ashley quiere poner fin. Un autoproclamado profeta que habla sobre la debilidad humana.



PLAYER ONE

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

POR ADRIÁN DÍAZ

Recordamos en este mes tan especial para la Fuerza el que sea posiblemente el mejor juego de Star Wars hasta la fecha y uno de los mejores RPG jamás creados, compartiendo la plaza con su secuela. Un producto redondo para la época y rico en posibilidades jugables.

STAR WARS COMO NUNCA JAMÁS LO HABÍAS VISTO

LA ANTIGUA REPÚBLICA TAMBIÉN TUVO SU GUERRA PARTICULAR CON EL IMPERIO HACE 4000 AÑOS

Recordar los años de principios de siglo es sinónimo de nostalgia pura y dura para muchos de nosotros. El mundo del entretenimiento en general sufría unos saltos exponenciales que nos dejaban maravillados. *Harry Potter,* la trilogía de *El Señor de los Anillos* y las precuelas de *Star Wars.* La primera guerra entre dos gigantes como Sony y Microsoft con sus respectivas consolas. Y el mejor beneficiado: nosotros, los jugadores. Es así como recibíamos, como si de una combinación obligatoria se tratase, un paquete película y juego relacionado con la franquicia de unas calidades muy altas. Y así le tocó a *Star Wars.* Una LucasArts, allá por el año 2000, pensó que necesitaba dotar a su saga estrella con un título que rompiese límites técnicos y con el que el fan medio pudiese experimentar y sentirse libre en un mundo totalmente ajeno al visto en el cine. ¿La respuesta? **Visitar la Antigua República con un juego RPG.**



Hasta en portátil

El juego salió primero en Xbox y poco más tarde en PC. Hoy día es jugable incluso en Android e iOS.

Star Wars: Knights of the Old Republic aparece un 15 de julio de 2003 tras tres años de continuos retrasos en Xbox. Posteriormente lo haría en PC en diciembre del mismo año.

Cuatro mil años antes de la formación del Imperio Galáctico, cuando el enemigo de los Jedi era Darth Malak, éste inicia un ataque contra la Antigua República. El personaje que nos creamos será el encargado de recorrer la galaxia para destruir la Forja Estelar, un bastión militar clave para Darth Malak en su guerra particular contra la República.

La creación de nuestro protagonista pasa por la selección de tres clases diferentes: Soldado, Explorador o Ladrón. Pese a parecer escasas, cada una de ellas define el estilo de juego que tendremos. Ser fuerte en los combates, dejando de lado la habilidad en el diálogo y la persuasión; ser equilibrado en todo o bien irse al otro extremo e influir en las conversaciones y pruebas de habilidad pero siendo nulo en medio de la pelea. Al menos así será hasta que obtengamos —en el transcurso de la historia— la posibilidad de entrenarnos para ser Jedi, donde optaremos entre ser Jedi Centinela (equilibrio), Jedi Consular (mental) o Jedi Guardián (combate). También están presentes los puntos de habilidad y los rasgos, que nos dan ventajas tanto fuera como dentro de combate y que podemos distribuir de la forma que queramos.

En lo que escasea es en la personalización propia del personaje: no hay mucho más donde elegir que no sea unas caras predefinidas en vez de entrar en un modo edición donde otorgar algo más de personalidad a nuestro inminente viajero galactico.

Una vez adentrados en el primer planeta en el que tenemos la oportunidad de explorar, Taris, las posibilidades se van ampliando constantemente. En otras palabras, la BioWare de aquel entonces sabía qué hacer para que perdieras el máximo tiempo posible explorando cada rincón del primer mundo que tuvieses posibilidad de ver, algo así como la Ciudadela del primer *Mass Effect.* Y es que

POR ADRIÁN DÍAZ



está lejos de ser un sistema básico. Sí que hablamos de un modo de movimiento y lucha bastante anticuado y en repetidas veces bastante tosco, pero una vez hecho a él no obstaculiza la experiencia general. Lo único malo es que se echa de menos una ambientación algo más caótica y tensa en ellos, ya que entre los turnos y la posibilidad de pausar en medio de una pelea se pierde la magia del momento.

UN UNIVERSO CON MAGIA

—

Star Wars es mucho más que una serie de películas. Aunque está la duda de si la historia tiene cabida en el canon actual establecido por Disney, es una época no revisionada de forma oficial.

en *Star Wars: KotOR* todo diálogo está doblado (eso sí, al inglés) y da al juego y a los personajes **un carisma del que otros no podrían alardear de ello.** Desde mercenarios de mucha (o poca) monta, pasando por droides, los Twi'lek, Wookies, Mon Calamari y demás razas de Star Wars. Gracias a los múltiples argumentos y misiones secundarias, aparecen algunas cuestiones morales difíciles de responder, a la vez que otros momentos clave con giros argumentales inesperados. Esto hace que el título **ofrezca una historia dinámica, misteriosa e inmersiva que nos hará echar horas sin parar.** Cada acción tiene su repercusión tanto en el entorno, como en los personajes y nuestras habilidades.

A destacar la cantidad de sitios y planetas que visitaremos a lo largo de nuestra aventura: el enclave Jedi en Dantooine, el planeta oceánico Manaan, el templo Sith y su academia en Korriban, además de los míticos Tatooine y la casa de los Wookies, Kashyyyk, entre otros. Casi tanto como la variedad de compañeros que podremos tener en nuestro escuadrón, y que bien seguro nos sacarán de más de un apuro: desde poderosos Jedis hasta una Twi'lek huérfana y su compañero Wookie, o un par de droides exclusivamente para nosotros.

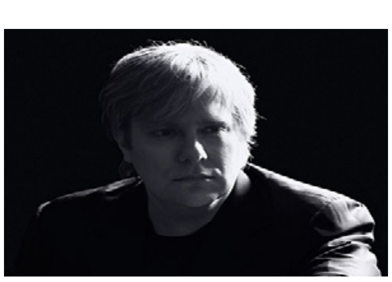
Estos pueden llegar a controlarse en medio de un combate a través de órdenes, tales como usar un ataque en concreto o utilizar un paquete de salud para ganar vida. Aunque parezca sencillo, el combate basado por turnos que a su vez va a tiempo real







Donde brilla especialmente *KotOR* es en sus diálogos y en la repercusión de los mismos. Podemos tomar parte de una conversación bien con acciones o con opciones de decir según qué cosas para conseguir nuestro objetivo. Estas opciones las determinan nuestras habilidades y nuestro sexo. Si cogimos la clase Ladrón al principio, tendremos de base la habilidad de persuadir a cualquiera si nuestro nivel es lo suficienemente alto para conseguirlo. Muchas de las cosas que digamos y hagamos nos definirá nuestra afinidad hacia el lado oscuro o el lado luminoso de la Fuerza. Por ejemplo, amenazar a alguien sin motivo nos dará puntos del Lado Oscuro. Y con ello conseguiremos que la habilidad Estrangular con la Fuerza nos cueste menos conseguirla. Todo tiene su camino, y solo tú eres el que decide para donde tirar. **Esto sí que impacta en la historia, y no los juegos de Telltale.**



PARECE, PERO NO LO ES

—

Por razones técnicas, Jeremy Soule no pudo escribir la banda sonora con una orquesta real. Todo está hecho con un sistema de 8 bits por *MIDI* . Un engaño perfecto.

En cuanto a los gráficos, quizás sea el apartado más flojo, sin dejar de ser notable. No destaca precisamente por ellos, aunque estemos hablando de un juego de 2003. Mientras que existe la variedad que he mencionado, tanto de planetas, entornos y personajes, la excelencia del resto de apartados hace que salgan las carencias gráficas a la luz. En concreto, las cinemáticas, las animaciones faciales, la profundidad de las peleas con sable láser (no veremos violencia en ellos) o algunos planetas que en compara-

¿REPÚBLICA? ¡SABLES LÁSER!

—

En esta época de bonanza los Jedi abundaban, y con ello su arma más icónica. A más de uno le gustará saber que los hay de todos los colores, con empuñadura doble o en la misma, a lo Darth Maul.







ción a otros, tienen una falta de detalle bastante grande. Y si entramos a hablar de la versión en cuestión, la de PC, ya os aviso: hay que ponerse un poquito manos a la obra para hacerlo funcionar correctamente. A menos que queráis jugar en formato 4:3 sin importaros las bandas negras. Es lo que tiene cuando no recibes soporte. Sin embargo *KotOR 2* si que recibió más cariño. Además de eso, y no os quiero asustar, es que debido a la falta de atención al primer KoTOR, aún sufre de errores graves como la corrupción totalmente aleatoria de la partida. Debo reconocer que me pasó en su día, y no es nada agradable que se corrompa la partida con 40 horas echadas. La solución es tan fácil como ir guardando en distintos ficheros.

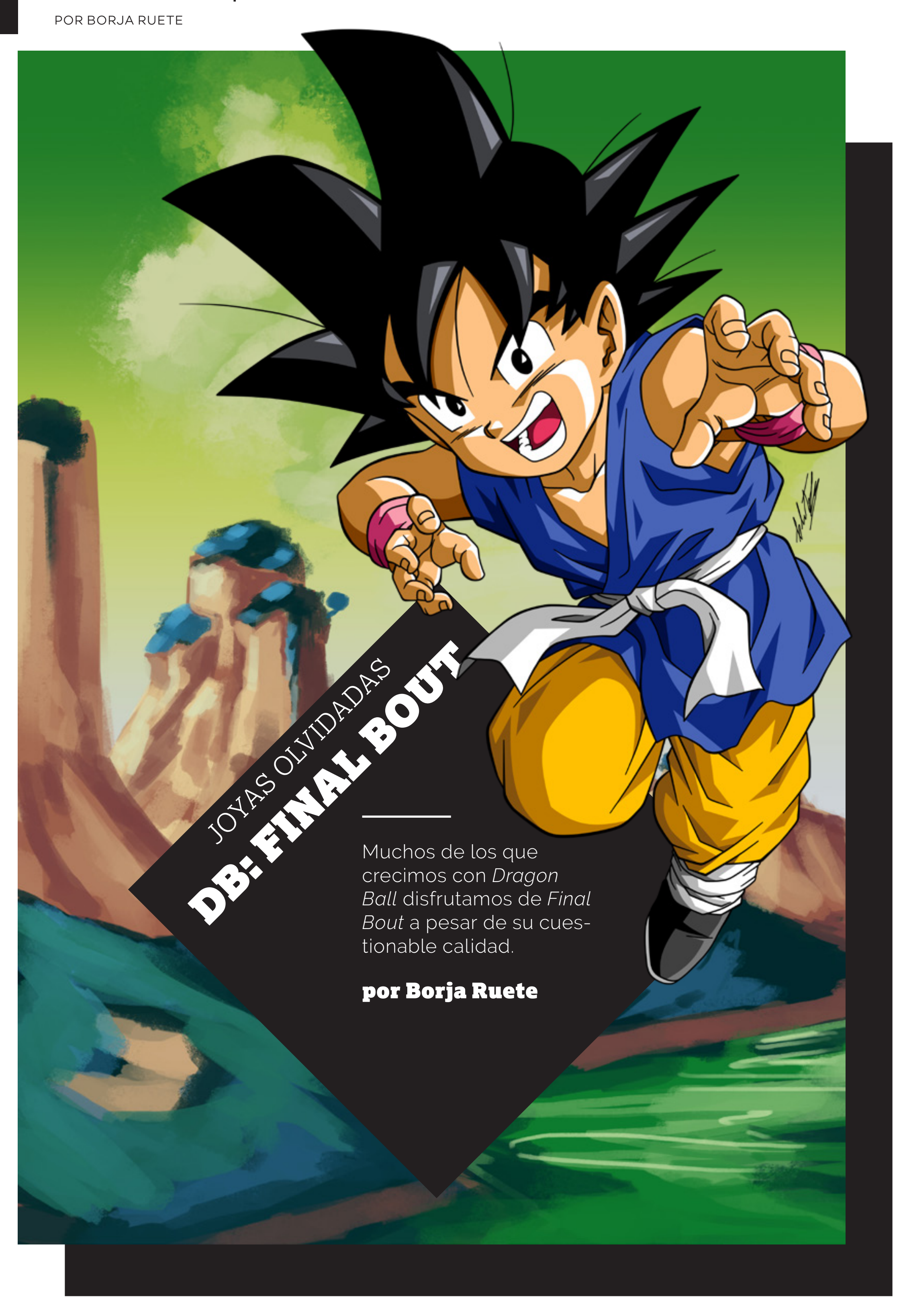
En el apartado sonoro encontramos un trabajo excepcional. La banda sonora, hecha por el conocido Jeremy Soule (*Elder Scrolls, Guild Wars, Dungeon Siege*) sigue la estela de John Williams pero le añade la sutileza necesaria como para ser distinguida y estar a la altura de las del cine. Y si nos fijamos en el doblaje, estamos hablando de uno de los mejores trabajos en un videojuego: como he dicho al principio, todo está doblado de una forma muy creible y diferenciada. Las distintas razas alienígenas hablan en su idioma y las caracterizaciones de los personajes te hacen preocuparte por ellos. Es algo que comparado con las películas brilla por sí solo, como si alguien estuviese a la espera para hacerlo. Y quién iba a ser si no, BioWare**. Por algo triunfó en ese aspecto Mass Effect.**

Está claro que *Star Wars: Knights of the Old Republic* no es uno de los mejores títulos de Star Wars y de RPG de la historia porque sí. Se nota que un gran esfuerzo, talento y tiempo fue invertido en este juego. Uno en el que se propusieron coger un universo conocido (con el consecuente riesgo que eso supone) y ampliarlo de forma lógica y correcta. En *KotOR* **no solo harás las cosas que viste en las películas, si no que también harás cosas que quisiste hacer pero no se vieron en ellas.** Aprenderás que no todo gira en torno a la familia Skywalker, y que en un universo intergaláctico como este se pueden plantear preguntas más profundas que las que nos mostró George Lucas en su día. Un título que ahora vive una segunda juventud gracias a la retrocompatibilidad en Xbox One, así que no hay excusa.

¿REMAKE A LA VISTA?

—

Nada se sabe de un posible remake con la tecnología actual. Quizás sea hora de rescatarlo después del derrape con Mass Effect: Andromeda, Bioware...



JOYAS OLVIDADAS

DB: FINAL BOUT

Muchos de los que crecimos con *Dragon Ball* disfrutamos de *Final Bout* a pesar de su cuestionable calidad.

por Borja Ruete

Todo el mundo guarda en su memoria **sensaciones que le evocan recuerdos**. Puede ser un olor, un sabor, un sonido, un objeto o cualquier elemento ligado a un tiempo pasado que desencadene un sentimiento nostálgico. Se trata de una sensación muy complicada de reflejar en palabras que sin embargo está presente, aunque no se pueda tocar. Es, por así decirlo, un sentimiento hogareño de familiaridad, un regreso a la niñez. Algo así como lo que supone *Stranger Things* para los que nacimos en la década de los ochenta.

En 1997 no había llegado Internet a mi casa. Faltaban unos años para que los **ruidosos módems de 56k** interrumpieran las llamadas telefónicas entre chirridos y gritos de familiares molestos. Yo contaba entonces con apenas once años de edad y era, como tantos otros críos de la época, ferviente seguidor de *Dragon Ball*, Por aquellos años, el *manga* y *anime* ya había concluido, aunque tengo la certeza de que todavía compraba la serie roja (o la azul), publicada por Planeta Agostini.

Un día como otro cualquiera me enteré de que *Dragon Ball GT* se estaba gestando. Una sensación de alborozo me embargó, ¡Goku iba a volver! En un tiempo en el que Internet estaba en pañales y lejos de mi alcance, **toda la información la obtenía a través de revistas especializadas**. Desconozco la fecha exacta, incluso el año, pero visitando mis quioscos habituales descubrí la revista oficial de *DB GT*. La compré sin pensarlo dos veces, seguramente con las propinas que recibía después de ir obligado a la misa de los domingos. ¡Qué tiempos!

Veinte años después de que el primer número de esa publicación llegara a mis manos, algunos recuerdos están emborronados. No sé en cuál de los números fue, pero en uno de ellos vi por primera vez imágenes de *Dragon Ball Final Bout*, el primer titulo basado en la saga de Akira Toriyama que salió en exclusiva para PlayStation. Me quedé con la boca abierta: ¿Goku pequeño de nuevo? ¿Oozaru? ¡Y menudos graficazos en 3D! Desde ese momento supe que la gris de Sony sería mía. **No compré la consola por *Gran Turismo* ni *Medievil***, tampoco por *Tomb Raider,* lo hice por *Dragon Ball Final Bout*, por irónico que pueda parecer.

Me regalaron la máquina y el juego en unas Navidades, el **Día de los Reyes Magos.** Lo que había visto en imágenes por fin cobraba vida en mi vieja pantalla de tubo, y no me decepcionó en absoluto. Algunos dirán que han pasado doscientas horas en los mundos fantásticos de *Skyrim*, y no está nada mal dado el tipo de juego que es; otros pasamos esas horas luchando en *Final Bout*, muy a pesar de su condición de producto mediocre.

Es curioso que un juego tan malo como *Dragon Ball Final Bout* sea recordado en tan buenos términos. Puede que su gran mérito fuera salir en el momento justo, unido al hecho de ir dirigido a un público permeable y receptivo. Conviene recordar que la franquicia triunfó en Super Nintendo con obras de calidad como los *Super Butoden*. Sin embargo, *Final Bout* fue el primero en dar paso a personajes y escenarios poligonales. El primero dentro de la saga de Toriyama, claro está. Si observamos el panorama de la lucha durante la segunda mitad de la década de los noventa, hallaremos un gran nombre propio: ***Tekken***. La franquicia de Namco llegó antes que este Dragon Ball y lo hizo **mejor en todos los aspectos.**

Cuando uno enciende la PlayStation original y coloca el disco en el lector escucha, primero, la clásica melodía de la consola. Luego, la pantalla se ilumina y aparece **una de las mejores *intros*** que se ha hecho nunca en un videojuego de *Dragon Ball*. Y es que sí, si de algo puede presumir *Final Bout* es de contar con una escena de apertura espectacular, no solo por lo que se ve, sino también por la música que suena de fondo y que interpreta el mítico Hironobu Kageyama (autor de los clásicos openings del anime).

Nada hacía presagiar en esos primeros compases que el juego no fuera a estar a la altura. A decir verdad, a muchos no nos importó el resultado, **nos gustó a pesar de los pesares**. Si fuiste uno de ellos, te animo a continuar en este viaje nostálgico; si no viviste en la segunda mitad de los noventa como niño o no tuviste el juego, seguramente te resulta difícil comprender cómo un producto tan mediocre consiguió seducir a su público. Soy consciente de la paradoja de incluir este texto en la sección de "Joyas Olvidadas". No es ninguna de las dos cosas, pero no todo lo retro va a ser bueno, ¿no?

LAS 2D TAMBIÉN VISITARON PSX

—

Dragon Ball Ultimate Battle 22 era un juego de lucha 2D muy mediocre. El que sí gustó fue *Dragon Ball Legends,* publicado para Saturn en Europa.

GOKU, MÁS DE 30 AÑOS CON NOSOTROS

—

Han pasado más de 30 años desde la publicación del primer número del manga, que salió en 1984. La salud de *Dragon Ball* sigue siendo excelente.

EL CONTACTO CON DRAGON BALL GT Y SUS PERSONAJES

LA SERIE SE ESTRENÓ EN VHS TIEMPO DESPUÉS EN NUESTRO PAÍS



PLANTILLA DE PERSONAJES REPETITIVA

—

No es que haya mucha variedad de personajes, ya que la plantilla cuenta con luchadores repetidos en distintas transformaciones o momentos de la serie.

Para los jugadores españoles este juego fue su primer contacto con *Dragon Ball GT.* **El nuevo *anime* no gozó del favor ni de la crítica ni del público**, pero hay que reconocer que el diseño de algunos personajes era atractivo cuanto menos. La plantilla de héroes y villanos de *Final Bout* era bastante exigua, sobre todo porque en aquella época todavía no había transformaciones *ingame* y los personajes se repetían en sus distintas formas. No todos estaban desbloqueados desde el principio, pero utilizando una serie de combinaciones de botones en la página de inicio era posible jugar con todo el plantel: Goku SS de la saga Bu, Goku adulto GT (normal, SS, SS4), Goku niño GT (normal, SS), Vegeta de la saga Bu, Gohan místico, Pan, Trunks del futuro SS, Trunks GT (normal, SS), Célula, Freezer, Bu niño, Piccolo y Vegetto.

La serie de Akira Toriyama se caracteriza por los combates rápidos y eléctricos, un espíritu que muchos juegos de *Dragon Ball* han sabido capturar a la perfección. En cambio, ***Dragon Ball Final Bout* es un título lento y ortopédico.** Los controles responden con retardo y los personajes se sienten pesados. Por mucho que podamos combatir en tierra firme o en el aire, es imposible quitarse la sensación de que todo se mueve a cámara lenta. La experiencia que antaño nos pareció muy disfrutable, ahora es muy difícil de digerir. Los niños de entonces perdonamos muchos de sus defectos por ser *Dragon Ball,* pero después de la salida de los grandes juegos de la generación de PlayStation 2, los *Budokai* y *Budokai Tenkaichi*, resulta harto complicado exonerar a un producto de un nivel tan paupérrimo.

El sistema de combate estaba diseñado para emplear tanto golpes cuerpo a cuerpo como de larga distancia. El problema es que



COMBATES ORTO-PÉDICOS

—

Pelear en un juego de lucha nunca ha sido tan frustrante como en este juego. Los controles responden con una lentitud recalcitrante.

los ataques de corto alcance eran torpes a más no poder. Nada queda de lucha veloz en *Final Bout*, que desespera al jugador con patadas y puñetazos ortopédicos. El retardo desde que pulsas el botón hasta que se materializa el ataque es más que evidente.

Los **ataques especiales** siempre me fascinaron. Realizar un *Final Flash* o un *Kame Hame Ha* era como introducirse en la serie, ser parte de ella. En este título había dos tipos: el primero, cuando ambos combatientes estaban cerca. Se desencadenaba un golpe rápido que el otro contrincante podía esquivar si estaba avispado; el segundo, cuando los luchadores estaban alejados. En ese caso la misma combinación de botones activaba una *cutscene* en la que el personaje preparaba su golpe de forma espectacular. El rival tenía la posibilidad de contrarrestar con su especial y luchar para vencer en el choque de hondas. Aporreo de botones de por medio, la victoria era para el más rápido. El **combo más poderoso** y descompensado del juego se llama ***Meteor***. Pese a su vistosidad en pantalla, si el enemigo te enganchaba, podías tirarte un buen rato con los brazos cruzados mientras el contrincante desencadenaba una y otra vez el mismo ataque.

Dragon Ball Final Bout desaprovechó la oportunidad de introducir un modo historia. *GT* todavía era desconocido en Occidente, y por lo tanto, se podía haber explotado para que los jugadores descubrieran a los nuevos personajes de manera más natural. **El llamado modo historia era la clásica modalidad *arcade***, pero mientras en sagas como *Tekken* el argumento se narraba a través de escenas de vídeo, en *Final Bout* no había nada de eso. Los nuevos personajes estaban descontextualizados, por mucho que nos gustara acribillar a puñetazos a personajes inéditos como Oozaru Vegeta Baby o luchar como Goku en Super Saiyan de nivel cuatro.

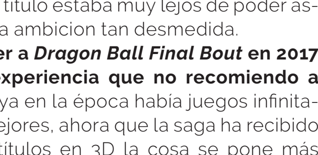


VEGETA BABY, EL VILLANO

—

Uno de los únicos enemigos icónicos de GT es Vegeta Baby. El personaje no es controlable, pero está en Final Bout.

Más allá del mal llamado modo historia, el usuario podía jugar contra un amigo en el modo batalla o **participar en torneos**, ya fuera en solitario o junto a rivales de carne y hueso. El ***modo Build-Up,*** en el que es posible subir de nivel y aumentar el poder de los personajes, no aporta grandes cosas porque no está bien integrado. Lo ideal hubiera sido combinar un modo historia narrativo con un sistema de progresion al estilo RPG, pero este título estaba muy lejos de poder aspirar a una ambicion tan desmedida.



Volver a *Dragon Ball Final Bout* en 2017 es una experiencia que no recomiendo a nadie. Si ya en la época había juegos infinitamente mejores, ahora que la saga ha recibido grandes títulos en 3D la cosa se pone más cruda. El buen recuerdo que uno pudiera tener se desvanece en el instante en que los gráficos y la lentitud de su sistema jugable se hace patente. La sorpresa por descubrir a los personajes de *GT* también ha desaparecido por completo. Las andanzas de Goku en el vasto espacio no gustaron y el anime ha sido borrado del canon y desplazado por *Dragon Ball Super*. Mientras tanto, **Bandai Namco ultima *Fighter Z***, el juego que ha devuelto la esperanza a los seguidores del trabajo de Toriyama. La saga regresó a las dos dimensiones, ¡y de qué manera!

Dragon Ball Final Bout siempre tendrá un hueco en mi corazoncito, puesto que fue mi primer juego de la serie. Nunca tuve una Super Nintendo en casa, y el título de Mega Drive, que sí me la compraron, lo adquirí mucho tiempo después en el mercado de la segunda mano. Sí, *Final Bout* era muy malo y no se puede decir mucho en su defensa, pero es un caso especial porque fue capaz de apasionar a una generación que en esos instantes vivía el fenómeno de *Dragon Ball* con una pasión desmedida. **Veinte años después, esa pasión continúa ardiendo.** Y lo que le queda.



JOYAS OLVIDADAS

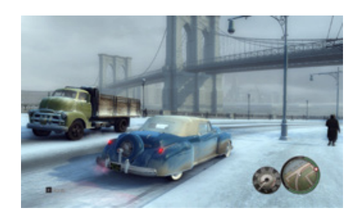
MAFIA II

Ambientación e historias muy trabajadas que chocan con una narración un tanto irregular.

por Jon A. Ortiz

LA CIUDAD DE EMPIRE BAY ESTÁ A NUESTROS PIES

SOLO TENEMOS QUE ACERCAR LA MANO







Con la reciente aparición del remasterizado Mafia 1 en *GoG*, se me ocurrió darle un rejugada al que es para mí una secuela totalmente mediocre. O al menos diría eso en caso de haber jugado a la primera parte, cosa que nunca he hecho. Pero lo que sí puedo decir es que *Mafia 2* me parece un juego mediocre, **con unas buenas ideas de base que se van diluyendo al avanzar en el título,** hasta acabar siendo un caos —quizás controlado, pero caos al fin y al cabo—. Cargad vuestro subfusil Thompson, y subíos en el coche, pues este puede ser un viaje movidito.

Mafia 2 es un juego de acción donde la historia y la ambientación tienen un protagonismo absoluto frente a todo lo demás. Mientras que en la ambientación no tengo ninguna queja, el problema aparece cuando **la historia flojea en determinados momentos**, que explicaré más adelante. Las persecuciones en coche también tienen un papel importante, aunque muchas veces se tratará de simples paseos. Cuando no conducimos o vemos cinemáticas, disparar será nuestra principal ocupación.

La historia nos narra la vida de Vito, un inmigrante siciliano que, después de pasar por el ejército, vuelve a *Empire Bay* —una ciudad ficticia con grandes similitudes a *Nueva York*—. Un corto y concienzudo tutorial en la guerra nos explicará todo lo relacionado con el combate y el movimiento, para luego lanzarnos de lleno a la capital antes nombrada. Y ahí es donde empieza nuestra aventura, haciendo unos trabajillos para *Joe*, el que será nuestro colega durante casi todo el transcurso del juego. **Al principio los trabajos son de baja calaña, pero pronto empieza a escalar la cosa.** En los posteriores capítulos del juego nos uniremos a una de las mayores familias de *Empire Bay*, y en ella comenzaremos a subir peldaños, haciendo cada vez trabajos más peligrosos, y de lo más variados. En mi opinión la historia tiene tirón, pero está narrada de tal forma que no hay sensación de progreso real. Pasamos muchos momentos siendo unos mindundis, para luego ascender por el escalafón tan rápido que ni nos daremos cuenta. Al

> “
> LA HISTORIA Y LA AMBIENTACIÓN TIENEN UN PROTAGONISMO ABSOLUTO FRENTE A TODO LO DEMÁS.

EMPIRE BAY EN INVIERNO ES INCREÍBLE

—

Un entorno completamente nevado que disfrutarán todos aquellos a los que les guste esta fría estación. Las resbaladizas carreras se perdonan.

título parece faltarle desarrollo, relleno, pero no en el sentido malo de la palabra. En este campo me recuerda a *L.A. Noire*, que pese a pertenecer a un género completamente distinto, **sufre de la misma fragilidad en todo lo que se refiere al guion**. Hay momentos que te levantas en tu casa y te preguntas: «¿Qué es lo que ha pasado?». Puede que esta forma de narración intermitente guste a muchos, incluso a mí me puede llegar a gustar, pero opino que en este título no termina de funcionar todo lo bien que debería.

No me malinterpretéis, el título se entiende; la historia, sin llegar a sorprender, consigue mantenernos interesados por el título, y el toque dramático tan típico y fundamental de las historias de mafia **es un buen hilo conductor**. Una vez completado el juego, si observamos en retrospectiva todo lo acontecido en las doce horas que dura, veremos que faltan piezas para completar el puzle. Esto le resta credibilidad a la crónica de Vito, y desde luego que un mayor trabajo en este campo hubiera convertido a los personajes en realmente inolvidables, cosa necesaria e incluso fundamental en este tipo de juegos. Quizás esto se ve remediado por los variopintos contenidos descargables que *Mafia 2* posee, pero no los compré en su momento y dudo que lo haga ahora. Con todo, tengo entendido que tampoco añaden mucho más a la historia del juego. Y aunque así fuera, no me parece digno que para terminar de contar una historia haya que tirar de contenido descargable.

La ambientación es sin duda el plato fuerte de *Mafia 2*; la ciudad está increíblemente cuidada, con sus distritos y barrios. No se podría hacer un juego de mafia sin la típica *Chinatown* o *Little Italy*, cada uno con su propia familia o rama de alguna más grande. Son barrios bien recreados, con una variedad y cantidad de detalles que harán las delicias de todos aquellos amantes de las películas de época. La variedad de las misiones también ayuda a potenciar la ambientación. Enterrar un cadáver, asesinar de forma brutal a alguna persona para mandar un mensaje, tiroteos en restaurantes, líos de faldas… todo ello brilla en *Mafia 2*, y es lo que de verdad hace destacar al título. Quizás la poca interactividad del juego en todo lo relacionado con la ciudad pueda considerarse como un fallo, pero las experiencias tan centradas en la narración tampoco considero que deban ofrecer gran interactividad. A veces todo ese cúmulo de opciones y posibilidades nos aleja del núcleo jugable, y puede que a la larga sea más dañino que beneficioso. Opinión totalmente personal, ya que mucha gente disfruta de los extras de los juegos tanto o más que de la aventura principal. **Dejando esta parte, para resumir diré que la ambientación es la única pieza del puzle que es perfecta.**



EL SUBFUSIL THOMPSON

El subfusil mas usado y odiado por los mafiosos. Un diseño simple pero atractivo, mortal a distancias cortas.



REFRIEGAS ARMADAS

Los tiroteos son sin duda uno de los pasatiempos favoritos de Vito. La mayoría de misiones implican disparar o conducir, y el uso de coberturas es constante.

No todo lo que brilla es oro, y lamentablemente lo comprobaremos. Los problemas aparecen pronto, nada más desenfundar nuestra arma en el primer tiroteo al que nos enfrentemos. Al descargar nuestro primer cargador veremos que la profundidad de los tiroteos es bastante baja, fomentando la espectacularidad por encima de la jugabilidad, y ésta, lamentablemente, se resiente. Aunque las armas están representadas con gran fidelidad en referencia al producto original, **el *gunplay* no termina de ser todo lo agradable que debiera**, y el estilo de juego, que se apoya demasiado en el uso de coberturas, puede llegar a convertirse en algo tedioso. Teniendo en cuenta que disparar es lo que hacemos en buena parte del título, deberían haber trabajado más este apartado, dotando de más variedad y profundidad a las refriegas. Disparar debería ser más variado y divertido, por ponerlo de forma simple. Pero esto es una nimiedad frente a lo que considero que es el peor fallo del juego con abrumadora diferencia del resto: el uso del coche.

Las persecuciones, como ya he dicho, están bien, con una buena dosis de acción y otra de velocidad, funcionan de forma correcta. El control de los coches es acertado, y viaja entre lo arcade y la simulación. No es fácil adivinar cómo se conducían los coches de la época, pero *Mafia 2* consigue darle un toque personal a la conducción. **Sin embargo, pronto nos aburriremos de conducir, pues los eternos paseos que hay que darse de misión en misión son un problema gigantesco.** De las doce horas de juego os aseguro que muchas de ellas serán de paseo del pun-



NUESTRO COLEGA JOE

—

El personaje mas recurrente de la historia, y uno de los pocos amigos de Vito, es Joe. Con él nos meteremos en problemas y saldremos de ellos. La mayoría de las veces.

to A al punto B. A veces tendremos a alguien que nos acompaña y nos ofrece alguna conversación al más puro estilo *Grand Theft Auto*, pero hay otras que debemos hacer el camino solos. Y esto se repite durante todo el juego. Termina una cinemática, apareces en tu casa, y tienes que ir a cierto punto del mapa para comenzar la siguiente misión. Una y otra y otra vez. La ambientación, que al comienzo disfrutamos con mucho ímpetu, termina convirtiéndose en un bucle angustioso. **No pocas fueron las veces que estuve a punto de abandonar el título solo por ahorrarme una de las agotadoras excursiones que Vito tenía que darse en el coche.** En el fondo, es una forma indecente de alargar la vida útil del título, y en mi opinión creo que es peor que el relleno más infame que haya visto jamás. Más misiones con tiroteos aleatorios hubieran sido mucho más beneficiosas para la longevidad del título que la inclusión de tantos viajes a cuatro ruedas. Una mala decisión de diseño que puede costarle el aprobado a un juego como este.

Gráficamente estamos ante un título potente para su época, y que incluso a día de hoy es lo suficientemente espectacular como para ser jugado sin mucho problema, incluso por aquellos que sean realmente exigentes en este campo. Es más, en algunas comparativas, visualmente algunos detalles superan al 3 —solo en pequeños y poco importantes detalles, por supuesto—. El diseño artístico de la ciudad, como ya he dicho, recuerda a *Nueva York*, y la variedad de zonas de la misma es muy grande. Asimismo, las estaciones vienen y van, y pasar de la primavera al invierno es una verdadera delicia visual. En invierno cambia totalmente todo el aspecto, y parece un título completamente nuevo, un cambio total. Los interiores, que veremos en muchas de las misiones, están muy detallados, y también son los típicos que veríamos en una película de mafia.

La banda sonora es otro de los puntos fuertes del título. Ha sido escuchar el tema principal y casi me emociono. Una banda sonora original orquestrada de una calidad incuestionable, pero que quedaba empañada —u oculta quizás sería una palabra más adecuada— por la también increíble variedad de canciones de la radio. **Casi 60 canciones de época que suponen un gran alivio en los montones de viajes obligatorios en coche.** A pesar de no conocer la mayoría de los temas que suenan, muchos de ellos se os quedarán grabados para siempre, y lo digo en el buen sentido. Probablemente volveréis a escuchar canciones de *Dean Martin* o *Duane Eddy*. Al comienzo estos nombres no os sonarán, pero aprenderéis a apreciarlos, creedme cuando digo esto.









Viendo mi análisis en retrospectiva, me doy cuenta de algo; principalmente me han surgido dos problemas diferentes, pero igualmente importantes. Más allá del problema con el coche y con el ritmo de la narración de la historia —que no con la historia en sí misma—, he terminado relativamente contento. Sí, el relleno al conducir es problemático, y sí, la historia podria estar mejor narrada… pero la conclusión que saco es que **es un buen juego de mafia, donde las cosas que tienen que brillar, como son los personajes o la ambientación, lo hacen de verdad**. Es una ambientación poco explotada, y la verdad es que se agradecerían más intentos por parte de la industria de crear más experiencias de este tipo. Pero a lo que vamos; sin haber jugado al primero ni al tercero, os puedo decir que *Mafia 2* es un buen paso en el que comenzar nuestras aventuras mafiosas. Y teniendo en cuenta que todos los títulos de la trilogía están conectados con personajes y lugares, **cualquiera de ellos es un buen lugar para comenzar.**



JOYAS OLVIDADAS

DOOM 64

Aunque sorprenda ver el nuevo *DOOM* en Switch, la alianza entre esta saga y Nintendo ya dio origen a un clásico hace años.

por Franchuzas



SUCESOR DEL MÁS GRANDE

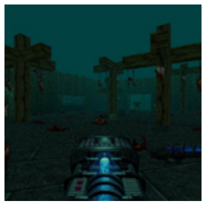
Pocos juegos en la historia pueden jactarse de haber dejado una huella comparable a *DOOM*. Aun no siendo el primer FPS, llevó el género a nuevas cotas de calidad e inspiró a infinidad de imitadores.

Hubo un tiempo en el que no se podía escapar de ***DOOM***. La creación de **Id Software** era mucho más que un simple producto de ocio electrónico. Se convirtió en un icono cultural, un hito que **hizo tanto por el juego en PC como *Donkey Kong* había hecho por las recreativas y *Super Mario Bros* por las consolas**. Aunque su sensibilidad artística no podría ser más diferente de la de Nintendo, el estudio afincado en Texas había dado con las teclas justas para construir una experiencia impactante tanto por su nivel de violencia como por la satisfacción jugable derivada de sus tiroteos y la exploración en niveles intrincados. En cierto modo, heavy metal, gore e imaginería satánica aparte, sus filosofías de desarrollo tampoco estaban tan distantes. Es una de las razones por las que casi dos décadas y media después, tanto aquel primer *DOOM* (1993) como su inmediata secuela *Hell on Earth* (1994) todavía son plenamente disfrutables por todo aquel que sea capaz de ver más allá de su primitiva combinación entre sprites 2D y entornos 3D.

Como era de esperar, la euforia generada en torno a *DOOM* no se zanjó con su lanzamiento original, y **el juego pronto empezó a llegar a toda plataforma disponible**: 32X, Saturn, Jaguar, 3DO, PlayStation... Incluso SNES tuvo su propia versión, limitada pero meritoria, iniciando un historial de ports a máquinas de Nintendo que llega hasta nuestros días con el estreno de la última entrega en Switch (GBA también tuvo su ración entre medias). Probablemente fue esta proliferación de adaptaciones lo que provocó que **en 1997, a la llegada de *DOOM 64*, la gente asumiese que era un port más para añadir a la colección**. Dado que las otras consolas de la era 32 bits ya habían recibido el suyo, y que en Nintendo 64 se tenía por costumbre añadir el dichoso numerito a casi todo para reivindicar la superioridad bitera frente a la competencia (arma principal en el marketing de la época), la naturaleza real de *DOOM 64* permaneció oculta para aquellos que no se informasen por revistas o lo descubriesen por casualidad después de comprarlo e insertar el cartucho de vuelta en casa.

Lo cierto es que fue una confusión fácilmente evitable, ya que **el plan inicial de Midway Games era titularlo *The Absolution***. Creadores de otros clásicos noventeros como *NBA Jam* o *Mortal Kombat* (también abanderado de los placeres de la violencia), Midway desarrolló esta nueva entrega bajo la tutela de Id Software, que por aquel entonces había pasado página y estaba centrada en la saga *Quake*. Sin embargo, a pesar de quedar ya algunos años atrás en el tiempo, *DOOM* todavía era un nombre de mucho peso en la industria (los FPS fueron denominados «clones de *DOOM*» durante una buena temporada), así que no quisieron desaprovechar la oportunidad de utilizarlo como reclamo. *The Absolution* pasó a llamarse *DOOM 64*, y llegó al mercado americano pocos meses después del estreno de la consola de Nintendo, decisión que tampoco era parte del plan original: la intención era buscar un lanzamiento simultáneo, pero al parecer, aun desde la distancia, **Id Software estuvo bastante pendiente del juego y mandó retrasarlo para trabajar más el diseño de los niveles**.









No sabemos cómo se habría comparado aquel prematuro *DOOM 64* en el hipotético caso de estrenarse a finales de 1996, pero lo cierto es que **su retraso causó que se lanzara justo entre el *Turok: Dinosaur Hunter* de Acclaim y el *GoldenEye 007* de Rare**, licencias nuevas y completamente 3D que cambiaron la historia del FPS consolero. A consecuencia de ello, y de la comentada confusión a la que podía dar pie su nombre, el juego pasó sin pena ni gloria. Algo a lo que tampoco contribuyó la ausencia de multijugador, modo que alcanzaría un gran auge a raíz del tremendo éxito en *GoldenEye* (*Turok* no lo incorporaba, pero *Turok 2* ya lo introdujo, y *Turok: Rage Wars* incluso se dedicó en exclusiva a ello).

DOOM 64 ES UN CAPÍTULO CLAVE DE LA SAGA

FUNCIONA COMO PRECUELA AMBIENTAL DE DOOM 3 Y NARRATIVA DE DOOM 2016



EL TERROR DESPUÉS DEL TERROR

—

Tras una pausa de varios años, la llegada de *DOOM 3* fue recibida con críticas dispares por dejar de lado el espíritu más cañero de las primeras dos entregas, aunque *DOOM 64* ya experimentara con un tono similar.

Puede que la historia lo haya condenado a la irrelevancia, al menos en términos relativos, pero *DOOM 64* tiene derecho a reclamar un puesto importante dentro de su saga. A pesar de que en su momento la gente prefiriese jugar con los juguetes nuevos (véase los niveles más abiertos de *Turok*, o las misiones con objetivos más variados de *GoldenEye*), el título de Midway goza de esa cualidad clásica que mantiene cierta vigencia generación tras generación: **el «*gunplay*» contra *sprites* 2D en corredores se antojaba anticuado en su lanzamiento, pero gracias a ello no padece con la misma severidad los problemas de visibilidad y framerate que sí aquejan a sus congéneres**, e incluso el control mediante el estrambótico mando de Nintendo 64 aún mantiene bien el tipo tras unos retoques (sensibilidad y botones eran totalmente configurables, al más puro estilo PC).

A un nivel jugable básico, lo que se refiere a movilidad y exploración, *DOOM 64* era una extensión natural de los dos primeros, siguiendo de cerca sus directrices, pero haciendo algunos cambios importantes por el camino. Para empezar, aunque **la mayor parte de armas y enemigos fueron heredados** (no faltaron a la cita iconos como Imps, Mancubus o el inevitable Ciberdemonio), sí **fueron redibujados a mayor resolución, y en algunos casos rediseñados con un aspecto algo más oscuro**. El juego en general se volvió más siniestro que sus antecesores, tanto por la reducción de brillo (ahí se les fue un poco las manos, y para los lanzamientos europeo y japonés establecieron por defecto un valor más alto en el deslizador del menú), como por el uso de **mayores contrastes en la iluminación** y, sobre todo, una **nueva banda sonora de corte mucho más atmosférico**.

Lejos del heavy metal que glorificaba las sangrientas batallas de los originales, cortesía del compositor Bobby Prince, **Midway contó con la ayuda de Aubrey Hodges para crear una serie de melodías ambientales a cada cual más inquietante**. Por supuesto, ya se habían incluido esta clase de elementos en las primeras entregas, tanto por la parte de la imaginería satánica (bastante perturbadora en su día, cuando eran gráficos por encima del nivel medio) como de la música, más tenebrosa en algunas de las fases. Pero *DOOM 64* cogió esa idea y corrió con ella durante todo el juego, dando lugar a una experiencia que se veía y se jugaba como el *DOOM* que todos conocíamos, pero que a la vez **tenía una mayor capacidad para dejar mal cuerpo al jugador que se sentase a jugarlo a oscuras delante de su televisor**. Siete años antes de la llegada de *DOOM 3*, Midway propuso un acercamiento también claro al terror, aunque sin necesidad de linternas o sustos de armario. A pesar del ligero cambio tonal, *DOOM 64* **seguía disfrutando de acción directa y el típico desarrollo en clave de pequeñas fases** (superan la treintena) con complejidad ascendente, donde **los veteranos se podían sentir en casa al buscar llaves rojas, azules y amarillas para abrir las puertas de sus respectivos colores**. Claro que esto tampoco le impidió añadir algunos trucos de cosecha propia: haciendo valer su condición de juego nuevo y no simple mod oficial, **la versión alterada del motor gráfico permitió a Midway ser algo más creativa, implementando algunas secciones que cambiaban el diseño de los niveles en tiempo real, así como nuevas trampas y puzles que los usuarios de PC no habían visto**, y el ya mencionado uso de la iluminación para crear ambientes adelantados a su tiempo. La primera vez que te internabas en un pasillo completamente a oscuras, siguiendo las flechas rojas del suelo hacia un interruptor que de repente llenaba la estancia de una potente luz de neón azul, era difícil no sentirse impresionado.

EL REGRESO DEL HIJO PRÓDIGO

Dada su calidad y exclusividad, algunos fans han decidido recrear *DOOM 64* en PC. La última versión, subtitulada *Retribution*, se lanzó este mismo año.

Al igual que en sus antecesores, el camino hacia el Infierno estaba pavimentado por un énfasis cada vez más grande en el lado tenebroso del juego. Desde los claustrofóbicos enclaves militares hasta las pequeñas llanuras coronadas por cielos en llamas, ***DOOM 64* era un descenso tan metafórico como literal hacia la locura**. El argumento, como de costumbre, hacía lo justo y necesario para ofrecer contexto, principalmente desde el manual de instrucciones, pero **sus entornos, sus enemigos y sus melodías narraban por su cuenta casi todo lo que había que narrar**.

DOOM siempre ha sido la clase de saga que brilla más cuando deja vivir una historia que cuando la cuenta, algo que volvió a quedar claro con la última entrega, donde casi todo el trasfondo se relega a lecturas opcionales en clave de humor negro y auto-consciente. Es interesante sacar el tema no sólo porque está reciente, sino porque de forma voluntaria o involuntaria, *DOOM 64* y *DOOM 2016* conectan más allá de su nombre: tras encontrar y derrotar a la **Madre Demonio**, jefe final del título de Nintendo 64, nuestro protagonista (el mismo de los otros juegos) decide quedarse en el Infierno para evitar más fugas. Decisión que, como todos los que hayan jugado a la obra del año pasado sabrán, tiene relevancia para eventos posteriores.

Viendo que **Hugo Martin**, director creativo de *DOOM 2016*, es fan declarado de *DOOM 64* (en una entrevista realizada con motivo del lanzamiento en Switch incluso ha dicho que se inició en la saga a través de él), cuesta creer que se trate de una simple coincidencia. Otro buen motivo, como si hiciesen falta más, para **recordarlo y fantasear con la idea de que algún día pueda volver a ser comercializado de forma oficial**. La propia consola virtual de Switch sería una plataforma ideal ahora que ambos juegos irían de la mano. En cualquier caso, sea mediante la versión original o las recreaciones hechas por fans para PC, *DOOM 64* es una joya oculta que aún merece ser revisitada o descubierta por fans de la saga y FPS de corte clásico. Por más que pasen las generaciones, matar demonios con una motosierra nunca dejará de ser divertido.



EL ESLABÓN PERDIDO

Aunque el argumento no se toma demasiado en serio a sí mismo, el final de *DOOM 64* conecta con *DOOM 2016* al dejar nuestro marine favorito en el infierno.

¡HAZTE CON TODAS!

Pokégalletas

Poké galletas

. . .

efectos


captura pokémon


ahorras 200 pokémonedas


aumenta la felicidad

. . .


tiempo
120 min.





Indispensables en tu viaje por Alola

Aprovechando el lanzamiento de *Pokémon Ultrasol* y *Pokémon Ultraluna*, desde Cocina Geek no queremos que te falten nunca pokéballs para atrapar pokémon, ¡por eso hemos hecho estas prácticas POKÉGALLETAS!

POR GEMMA BALLESTEROS



galletas

. . .

225 g de mantequilla
150 g de azúcar glass
400 g de harina
1 huevo
1 pizca de sal
1 cucharada rasa de canela
½ cucharada de nuez moscada

glasa <decoración>

. . .

35 g de claras de huevo pasteurizadas
200 g de azúcar glass
½ cucharadita de zumo de limón
Colorantes negro y rojo (tipo Wilton)
Manga pastelera con boquilla nº2 (o bolsa de congelación con zip)



Si quieres que no te falte de nada en tu viaje por Alola, lo mejor es comenzar por el principio:

1) Con un **robot de cocina** o **batidora** mezclamos la mantequilla con el azúcar glass hasta conseguir una pasta homogénea, y posteriormente incorporamos el huevo. A continuación vamos añadiendo la harina **en dos tandas** para que se integre mejor. Finalmente, agregamos la pizca de sal, la canela y la nuez moscada.

...

2) Metemos **la masa en el frigorífico durante una hora** envuelta en film transparente a fin de poder manejarla mejor, ya que se endurecerá un poco.

...

3) Mientras vamos preparando la glasa: batimos a velocidad media las claras **hasta que blanqueen**, a continuación bajamos la velocidad al mínimo y añadimos el azúcar glass poco a poco (a cucharadas) y también el zumo de limón.

...

4) Vamos a separar la glasa **en 3 cuencos diferentes**, una la dejamos blanca, a otra le añadimos colorante rojo y a la tercera le añadimos colorante negro. Sabemos que tenemos el punto exacto cuando levantamos la cuchara y dejamos caer un poco de glasa sobre el cuenco, deben ser 10 segundos los que tarda en integrarse con el resto de la glasa y quedar lisa.

...

5-6) Cortamos una cuarta parte de la masa, para que sea más fácil de trabajar, la estiramos con el rodillo y **cortamos círculos con ayuda de un cortador de pastas o con un vaso**. Posteriormente la ponemos sobre una bandeja de horno recubierta con papel encerado y la llevamos nuevamente al frigorífico mientras precalentamos el horno a 180ºC-

...

7) Horneamos las galletas **durante 8 minutos a 180ºC**, las sacamos antes de que empiecen a dorarse y las ponemos sobre una rejilla para que se enfríen.

...

8) Metemos la glasa blanca en una manga pastelera con boquilla del número 2 ó 3 (si no tienes puedes utilizar una bolsa para congelado con cierre de zip y hacerle un pequeñísimo corte en una esquinita) y con ella **delineamos la parte blanca de la pokéball**, es decir un semicírculo.

...

9) Hacemos exactamente la misma operación con la glasa de color rojo.

...

10) Cuando tenemos las dos partes de la bola ponemos la glasa negra en la manga pastelera para **hacer la línea central** y un circulito en medio.

...

11) Tenemos que esperar a que se seque un poco para poder hacer el círculo blanco en el centro del círculo central negro.

Dejadlas secar durante unas 4 – 5 horas antes de guardarlas para que la glasa esté completamente seca.

Nos vemos en el próximo número con una nueva Receta Geek



¿APORTAN ALGO LAS...

SÍ

«Las loot boxes aportan mucho pero depende de cómo se gestione su uso.»

por Gamer Enfurecido

Sí, la polémica en torno a las *loot boxes* se centra principalmente en que la recompensa que se da a los jugadores influya o no en la dinámica del juego.

Sin embargo, nadie duda que el hecho de perseguir estas cajas durante cada semana **le da un mayor impulso al jugador para continuar jugando**, y ahí está la clave.

Si bien es cierto que se está abusando de esta fórmula en muchos títulos que no lo necesitan, en otros se han convertido en una de las principales razones para seguir jugando. Uno de los ejemplos más claros es el caso de *Overwatch*, la franquicia de *Blizzard Entertainment* ha sabido llevar con gran maestría todo el tema de las cajas de recompensas, ya que no afectan en nada a la jugabilidad. Los principales premios consisten en apariencias, frases o gestos de los personajes, y que gracias a los eventos especiales se mantienen en un constante vaivén, de forma que el jugador siempre tiene una motivación para seguir jugando por ellas.

Por supuesto, **existen muchas diferencias en cómo cada empresa maneja este tema**, hay algunas políticas abusivas, o incluso juegos enteros creados en torno a las famosas cajas, que ahora parecen estar por todas partes. Un ejemplo de una mala política es la reciente polémica surgida a raíz del título *La Tierra Media: Sombras de Guerra*. En dicho juego, se nos permite comprar las cajas con dinero real, o del juego, para obtener orcos para nuestro ejército. En este caso, sí que resultan perjudiciales, ya que se nos pide pagar por saltarnos, o acelerar, uno de los procesos en los que más horas de vida se invierten, como es el reclutamiento de orcos. Al final se termina pagando por saltarte la parte aburrida del juego.

Otro caso negativo es el de *Call of Duty: WWII*, en el cual existe incluso un sistema de encargos construido alrededor de las cajas con misiones específicas para ellos, llegando al nivel de absurdo de pedirte que veas a alguien abrir cajas.

Aunque estos casos negativos suelen ser bastante polémicos y aparecen normalmente en la prensa del sector, no hay que olvidar que, como en *Overwatch,* existen otros muchos juegos que tratan las cajas de recompensas de manera brillante. Es el caso de *PlayerUnknown's Battlegrounds* que permite al jugador comprarlas con moneda virtual del juego, que se gana simplemente por jugar, y posteriormente abrirla **o venderla permitiendo al jugador ganar dinero gracias a ellas**.

Y en el caso de querer abrirlas, lo único que se consiguen son elementos de vestimenta que no afectan en nada al juego. Al final nos encontramos con que las *loot boxes* aportan, y mucho, a los videojuegos, ya sea una motivación o un objetivo por el que seguir jugando al título en cuestión. El problema surge cuando se abusa de esta dinámica o se lleva por el mal camino, como introduciendo elementos que den ventaja injusta al jugador que las compra.



...POLÉMICAS *LOOT BOXES*?

«Las loot boxes se han convertido en la evolución más infame de los DLC.»

no

por Javier Bello

Creo poder resumir mi argumentación en una sola frase: **estética sí, contenidos no**. Elaborando un poco más mi respuesta, a lo que me refiero es que si las cajas se limitan a ofrecer opciones de personalización, no tengo ningún problema con ellas, es más, aplaudo que exista dicha posibilidad pues anima a seguir jugando para obtener la moda virtual que nos llame la atención. Sin embargo, cuando ocultas dentro de estas cajitas hay cosas como objetos únicos, mejoras temporales o contenidos cortados del juego para que tengamos que pagar un extra por ellos, no puedo sino enfadarme.

Las *loot boxes* **se han convertido en la evolución infame de los DLC** más rancios, aquellos que todos señalábamos con el dedo con horror, por ser una tomadura de pelo para el jugador que ya había pagado por el juego completo, y que observaba impotente cómo se habían eliminado partes del mismo para justificar «expansiones» a cambio de tener que volver a pasar por caja. Te miro a ti, Ubisoft.

Pero no contentos con eso, **atraídos por el modelo** *pay to win* **tan estandarizado en los móviles**, las *loot boxes* han adaptado este concepto para incluir «ayudas» para los jugadores que estén dispuestos a soltar la pasta por ellas. Aunque generalmente estas cajas se pueden obtener con la economía ficticia que incluyen estos juegos, el número de horas a invertir para conseguir una es desproporcionado y tientan con promociones diarias o *packs* de compra para que la impaciencia se imponga sobre el sentido común. Para colmo de males, esta práctica se está extendiendo a las modalidades en solitario, invadiendo la campaña para un jugador con ofertas de compra como si de *spam* se tratase. Sin ir más lejos, *La Tierra Media: Sombras de Guerra* incluía esta posibilidad para obtener equipamiento legendario u orcos mucho más capaces de los que podíamos reclutar normalmente. Pero si uno de los principales ejes del juego es precisamente esforzarse para lograr el mejor equipo y ejército, qué gracia tiene que te lo ofrezcan constantemente desde el menú a cambio de dinero.

Pero sin duda, la palma se la ha llevado EA con su última genialidad. Poseídos por el nefario lado oscuro de la fuerza, han hecho que el contenido activable de *Star Wars: Battlefront II* esté **blindado detrás de una desmesurada cantidad de cajas**. Uno de los principales atractivos del juego, que es la diversidad de equipo, habilidades y héroes, y que deberíamos tener a nuestra disposición desde el principio, se encuentran ocultos en cajas de botín. Los chicos de Sworstrategies hicieron un cálculo del número de horas que harían falta para que matemáticamente tuvieramos el 100% de los contenidos, resultando en más de 4 500 horas de juego. Del mismo modo, también calcularon **lo que costaría obtenerlo pasando por caja: 2 100€**. No sé vosotros, pero a mí solo se me ocurre una palabra para definir esto: **estafa**.

MIDNIGHT CHANNEL



JUAN TEJERINA

Vuelve a hacerte con todos

Una oportunidad perdida

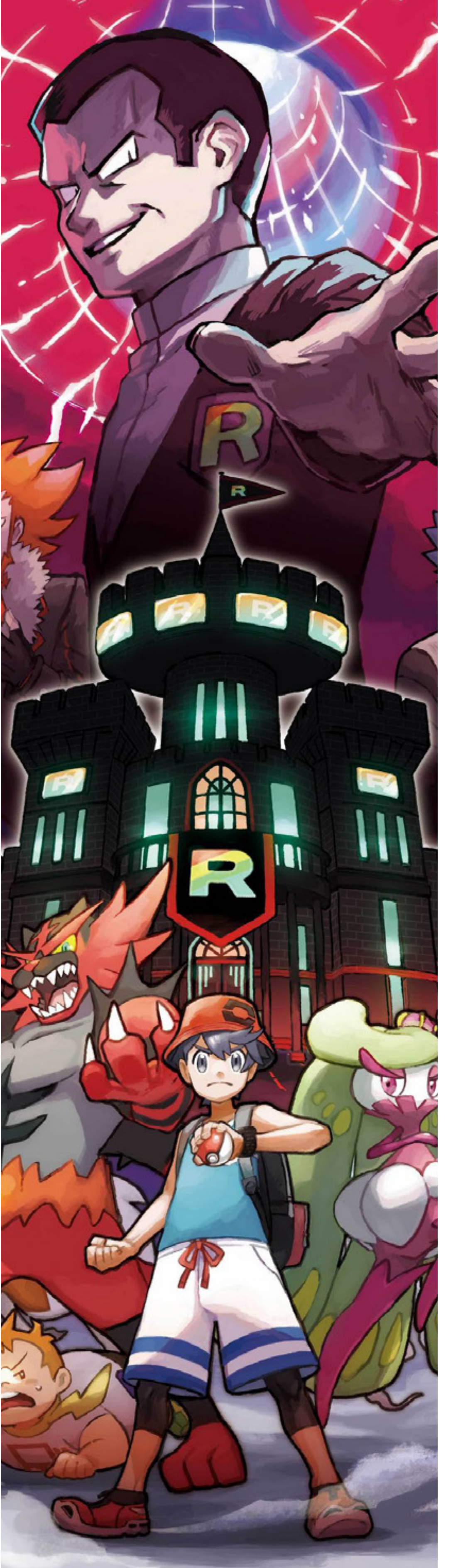
Si llegase el apocalipsis al mundo del videojuego y en mis manos se encomendase la tarea de salvar una única saga de la completa obliteración del ocio electrónico, seguramente salvaría a Pikachu y sus compañeros. De entre todos los videojuegos que me han marcado, es *Pokémon* —con total seguridad— aquel que ha calado más a lo largo de mi currículum como jugador. Y es que fui uno de los privilegiados que asistió al nacimiento del fenómeno, compré *Pokémon Azul* de lanzamiento y fui, con mucho orgullo, **el primer chiquillo de mi escuela** en hacerse con los 151 monstruos originales. Mi pasión por *Pokémon* me llevaría a coleccionar los inolvidables tazos, amasar todo tipo de cromos e incluso participar en torneos de cartas. Cuando se tornaba la ocasión, acudía a eventos masivos y soñaba con competir en una época donde los eSports **aún no existían**. La tecnología competitiva llegó más tarde, cuando de mí ya no quedaba más que un entrenador cansado; pero **no retirado**.



He jugado a todas las entregas, y en mi casa una vitrina expone con orgullo **todos y cada uno de los juegos** de la franquicia, porque *Pokémon* tiene algo que me acompañará siempre.

He de reconocer que el continuismo tan propio de Nintendo hizo que recibiese cada entrega con **un poquito menos de ilusión** que la anterior. *Plata* y *Oro* no supusieron lo mismo que *Rojo* y *Azul*. Tampoco sus consecutivas entregas. Una a una, volvía a exprimirlas pero —inevitablemente— **ya no suponían lo mismo** que aquella primera edición. De hecho, sólo en *Rojo* y *Azul* fui capaz de **completar la Pokédex**; pues los ánimos no me acompañaron en las siguientes ediciones. Hasta que llegaron *Sol* y *Luna*. Para mí, estas entregas supusieron un golpe rupturista; algo que ese pequeño entrenador primigenio que habita dentro de mí pedía a gritos. **Las novedades eran muchas**, empezando por un espectacular apartado visual. El hecho de que ya no hubiese líderes de gimnasio, y un diseño de criaturas que **brillaba con luz propia** a la hora de rescatar las figuras de aquellos primeros 151 para actualizar su aspecto. *Pokémon Sol y Luna* no sólo innovaba como ningún otro, sino que además jugaba con una nostalgia **exclusiva** para quienes disfrutamos —en su día— de las entregas originales. Y como de ordinario, consiguió convertirse en algo extraordinario. Tanto fue así, que **volví a completar la Pokédex** por segunda vez en mi vida. No dejé rincón sin explorar y disfruté de esta entrega a un nivel que ni siquiera puedo expresar en palabras. **Varios cientos de horas** se acumulan en el interior de mi cartucho.

Con este historial a mis espaldas es sencillo deducir que **esperaba mucho más** de *Ultrasol* y *Ultraluna*, dos títulos que han supuesto una pequeña decepción a nivel personal. No quiero que se me malinterprete, porque no son —en absoluto— malos juegos. Pero sí que es cierto que en pleno 2017 hay cosas que **no se pueden pasar por alto**. Cualquier seguidor de la saga es conocedor de las ediciones *Amarillo* (1998), *Cristal* (2001), *Esmeralda* (2004) y *Platino* (2008). Eran **revisiones** de las duplas que encabezaban sus respectivas generaciones, una suerte de «versión definitiva» que



incorporaba ciertas novedades en aras de enriquecer la historia vivida en sus entregas originales. Esta dinámica de lanzamientos llegó a su fin con la llegada de *Pokémon Blanco y Negro* **en pleno 2010**. En lugar de lanzar una versión definitiva, Game Freak apostó por **secuelas directas** dos años después. Tras *Pokémon Blanco y Negro 2* nunca volveríamos a ver una «edición definitiva» dentro del universo Pokémon, y era algo perfectamente entendible. Los años pasan y **la tecnología evoluciona**, con lo que aquello que podía ofrecer una revisión del corte de *Pokémon Amarillo,* dejaba de tener sentido con la aparición de los **contenidos descargables**. Sin embargo, los chicos de Game Freak sorprenden con un lanzamiento que —en pleno 2017— rescata un modelo **absolutamente desfasado**, y lastra una serie de inconvenientes que tiran para atrás a cualquier jugador experimentado.

Más de 120 horas invertidas en recorrer Alola de punta a punta. Una pokédex completa. ¡Hasta el último rincón visitado! Y ahora, si quiero disfrutar de una escueta dosis de novedades **¿tengo que empezar de cero?** Es mayor el fastidio que el aliciente. Y es que estas novedades bien **podrían haber llegado en forma de DLC**, permitiéndonos continuar nuestra aventura y haciendo valer **todo el tiempo y esfuerzo volcados** en los títulos originales. Sin embargo, a punto de comenzar 2018, nos encontramos con una propuesta que nos pide **dejar de lado todo nuestro trabajo** y nos exige **volver a empezar de cero**, vivir una aventura que ya hemos vivido y jugar a encontrar las diferencias.

Puedo entender la decisión de negocio detrás del lanzamiento, pero no me satisface la solución aportada por Game Freak. Puedo reconocer que estas dos versiones sean un magnífico comienzo para quien no haya experimentado *Sol* y *Luna* **¿pero qué pasa con los que sí?** Dejando de lado el hecho de que no somos pocos los que esperábamos una secuela directa —a tenor del final del propio juego y de la trayectoria de la saga con *Blanco y Negro 2*— la realidad es que este planteamiento podría haberse dado de una forma **mucho más accesible** para todos los jugadores.

No pensaré en el precio. Ni siquiera diré si 39€ me parecen mucho o poco por las novedades incorporadas. Lo que sí diré es que **los hubiese pagado con gusto** si —al menos— me hubiese permitido **importar mi anterior partida**. Si, por lo menos, hubiesen pensado en mí a la hora de pedirme **que repita** una aventura. Porque si al menos se hubiese habilitado esa posibilidad, habría sido **más fácil afrontar un lanzamiento** que nos pide repetir una aventura tan larga. Ahora me encuentro ante un juego al que **me da pereza** jugar. Porque en el original lo tengo todo, y lo último que quiero es volver a trabajar tanto para conseguirlo de nuevo.

Estamos terminando el año 2017. La tecnología nos permite hacer cosas que antes ni soñábamos, y posibilidades tan básicas como transferir una partida están a la orden del día. Pues en *Pokémon* **no es posible**: nos piden repetir una y otra vez la misma aventura.

No me imagino haciéndome con la última expansión de *The Witcher 3* y verme obligado a pasarme el juego de nuevo para poder acceder a las novedades. Y tampoco me imagino comprándome la última expansión del brujo para tener que **volver a rejugar la misma aventura con pequeñas variaciones**. Mucho menos aún como un juego totalmente nuevo.

Game Freak, es cierto que me decepciona que no me déis la oportunidad de continuar la maravillosa historia de *Sol* y *Luna*. Me fastidia que no hayáis optado por ofrecer este mismo contenido **como DLC** además de como juego independiente. Pero lo que más me molesta es que —aventura tras aventura— tenga que **empezar de cero**. Creo que ya ha llegado la hora de, por lo menos, permitirnos **transferir nuestros avances** como entrenadores, visitemos la región que visitemos. Sería mucho más ilusionante enfrentarnos a una nueva aventura si podemos hacerlo **conservando todo aquello por lo que hemos trabajado** en anteriores entregas. Y es que no es lo mismo tener que capturar 150 pokémon, que los más de 800 que hay hasta la fecha. Si cada vez que comenzamos una nueva aventura —una revisión de la misma— tenemos que poner el contador a cero, es muy posible que la pereza acabe por superarnos. La evolución de *Pokémon* no pasa sólo por mejorar su apartado artístico, ampliar su catálogo de criaturas o cambiar las mecánicas básicas del propio juego. La evolución gravita en torno a **permitirnos conservar nuestras experiencias** allá donde la próxima entrega nos quiera llevar.

OUTER HEAVEN



ALEJANDRA PERNIAS

Polémica de otra galaxia

Cuando nos es difícil disfrutar de algo

Estamos en una era en la que nos cuesta disfrutar de algo sin ponerle alguna pega o sacar defectos. Es un momento en el que le sacamos los fallos a absolutamente todo y nos cuesta pasarlo bien sin criticar hasta el más mínimo "error".

La polémica sigue vigente y en esta ocasión todos los focos se centran en lo nuevo de Electronic Arts y DICE, *Star Wars: Battlefront II*. Esta nueva entrega del *shooter* ha querido redimirse de las críticas de la vez anterior.

La base del título se sigue sustentando en el **multijugador online** que se aprecia mucho más completo y cargado de opciones y variedad. Sin embargo, nunca estamos contentos, todo nos molesta: las horas de juego, micropagos, cajas con contenido que se pueden conseguir jugando. O nos quejamos por las horas de juego o nos sienta mal que exista una posibilidad de pagar por ciertas cosas.

Pagar **no es una acción obligatoria**; en mi vida he pagado por absolutamente nada estético o de mejora en un videojuego. En lo único que he empleado mi dinero es en algunos DLC que me parecían merecer mi tiempo e inversión. Ya sabemos que los micropagos son algo «negativo» para el usuario, si lo pensamos se implementan por algo, dan dinero, se adquieren. Electronic Arts es una empresa y mira por su inversión y el dinero en caja.

Soy una apasionada de *Star Wars*, la saga creada por George Lucas es una de mis pasiones desde los ocho años, he sentido decepciones y alegrías por igual, pero *Star Wars: Battlefront II* **no me ha dejado indiferente**. Su campaña, a pesar de su corta duración y que ampliará en el mes de diciembre, me ha conquistado. Su modo multijugador **me tiene enganchada**, dedicarle horas, si es lo que apetece, te recompensa y, en mi opinión, no es necesario emplear ni un euro para sacarle jugo y disfrutar de esta maravilla de universo.



Una de las polémicas más sonadas nacía en las redes sociales. Parece que eran necesarias **unas cuarenta horas** de juego para desbloquear a ciertos héroes como Darth Vader o Luke Skywalker.

El precio de estos personajes era de 60.000 créditos, **no euros**, se conseguían jugando. Mi primera pregunta es: ¿Qué problema hay en jugar 40 horas después de gastarte 70 euros en un juego? La segunda: ¿Vas a estar pendiente de desbloquear todo y no de jugar y pasarlo bien? Contar con un héroe u otro no aporta ninguna ventaja al juego, parece que nos acaba molestando tener que invertir tiempo y esfuerzo en cualquier título para conseguir distintos objetivos.

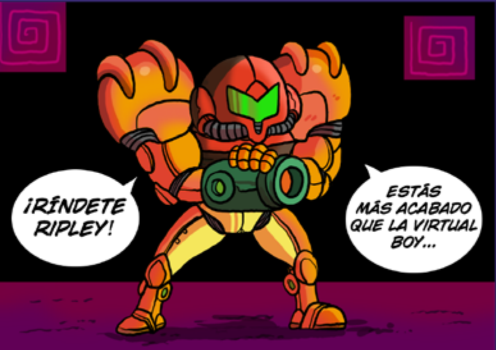
Tras unas cuántas amenazas de muerte y quejas desproporcionadas, Electronic Arts decidió reducir el «precio» de estos héroes a 15.000 créditos. Como jugadores, ensuciamos la industria con estas conductas de amenazas, no son las primeras ni serán las últimas y es una **auténtica vergüenza** que personas con un cierto conocimiento y edad sean las precursoras de este tipo de comportamientos.

En mi experiencia de juego de más de veinte horas, no ha sido necesario pagar con dinero real para disfrutar de todo. La campaña es frenética, mantiene un ritmo insuperable y da a los fans lo que estaban esperando desde *Star Wars: The Force Unleashed II,* que fue un poco flojo en su propuesta. El multijugador es más que aprovechable, con y sin amigos, y da muchas horas de entretenimiento. Ilusiona conseguir nuevas cartas y ver cómo crece tu colección. Esta nueva entrega de la saga tiene **sus puntos negativos**, los micropagos siempre serán un punto de polémica, pero pueden evitarse. En definitiva, *Star Wars: Battlefront II* es uno de los juegos que **más han conseguido ilusionarme** durante este año 2017, me ha devuelto la ilusión por la saga con su campaña, con su protagonista y con su desarrollo.

MERDOID















GUIÓN Y DIBUJO DE JAUME FONT ROSSELLÓ.

JFRTEAM@GMAIL.COM

«Siente, respira y disfruta del reino de Hyrule.»—*Carlos M.*

Zelda Breath of the Wild ha sido votado por: Yakumo, Alfonso Ropero, Vicent Mengual, Kliffoth, Javier Esteban, Carlos Castillo, Millán Diguele, Cristian Jiménez, Óscar Bustos, Diegonzalez, Salvador Fernández, Iñaki Gandoy, David Ruiz, Víctor David, Oze, Álvaro Catalán, Hefesto, Adrián Hernández, Félix «Machamp» Barrachina, Carlos M, Evergreen, Daniel, Rafa Caneiro, Alfonso y Roberto Mendiola

CurroCP

«Mi primer platino, y una gran sorpresa del género sci-fi.»

—

Yo también me quedo con *Horizon: Zero Dawn*. Su buen hacer en todos los apartados ha hecho que sea **mi primer platino en 2 años** de PlayStation 4, encontrando el equilibrio perfecto entre mundo abierto, y abarcable. Además de, para mi, la gran sorpresa del juego, su enorme historia de sci-fi y cómo se desarrolla. GOTY.

Horizon Zero Dawn ha sido votado por:
Francisco J. Cervera, CurroCP, Manuel Hermida, Juan V. Herrera y Ezio11402.

David Oliva

«Nos recuerda qué somos, en una invitación a la reflexión y el optimismo»

—

Mi GOTY sin lugar a dudas es para *Nier: Automata*. Muchos buscan el juego con mejor aspecto jugable, con mejor ambientación, con mejores gráficos... Pero nos olvidamos de algo importante. La industria debe avanzar, debe arriesgarse, debe tomar decisiones diferentes, y *Nier: Automata* es precisamente eso. Yoko Taro ha creado un juego que no solo plantea los límites de la cuarta pared y el medio del videojuego, sino que además **nos pone un espejo en la cara** (en realidad a toda la especie humana) y nos dice qué somos, cómo nos comportamos y lo absurdos que podemos llegar a ser. Pero no nos deja con mal sabor de boca. Nos abre una puerta a la esperanza, una última joya final, un último regalo que invita a la reflexión y al optimismo.

Nier Automata ha sido votado por:
Mariano Esperanza, Carlos Fernández, David Oliva y Francisco J. Gil.



ELIGE TU

JUEGO DEL AÑO

Carlos M.

Este Zelda **ha sabido reinventar** tanto la saga que comenzó hace más de 30 años como el propio género de los videojuegos de aventuras y mundo abierto, dando una bofetada tras otra a las distintas mecánicas «*sandbox*» que abundan en otras producciones. Aquí lo que se propone es que sea el jugador **el que dé forma a su propia aventura**. El equipo de Aonuma y compañía ha sabido arriesgar, regalándonos una auténtica experiencia desde el minuto 1. El castillo está allí, a lo lejos, serás solo tú el que decida cómo acometer la empresa de derrotar al mismísimo demonio.

Durante el camino conocerás cómo funciona el mundo, su física, su química, las leyes que lo rigen desde que la diosa Nayru y sus hermanas le dieron forma a todo. No hay montaña imposible de ser escalada si se piensa bien el camino, ni enemigo lo suficientemente poderoso si se estudia bien el terreno. El juego es un continuo puzle, una «mazmorra» absoluta, un desafío tras otro en un reino que nos deja sin aliento al comprender cada una de sus posibilidades jugables. **Auténtica *MAJIA* Nintendo** en una obra que ha sabido **volver a los orígenes** de una saga legendaria, pero aprendiendo de cada una de las anteriores hasta llegar a la entrega definitiva. No me cabe duda que, con el tiempo, este juego se apreciará como aquél que **marcó un antes y un después** en el género, uno de esos pocos que hacen avanzar a la industria.

Vive la experiencia, disfruta del camino, de su fauna y flora, de sus carismáticos personajes, de su magistral banda sonora y sonido ambiental, de su apabullante diseño artístico, de sus imponentes montañas nevadas, ríos, lagos y playas, de esos pequeños detalles sorprendentes que se esconden tras cada esquina del mapeado, de ese cofre esperando a ser descubierto en la mayor aventura de tu vida. En definitiva, **siente, respira y disfruta del reino de Hyrule.**



Ricardo F.

«Su diseño, su banda sonora, su historia y sus personajes lo valen.»

Por varias razones. Primera porque los RPG japoneses **no están muertos**, siguen vivitos y coleando. Segunda porque los juegos de rol con combates por turnos siguen gustando por mucho que se empeñen en enterrarlos. Y tercera, porque un *software* de entretenimiento de tal calidad no puede quedarse en el olvido. Hablo, ni más ni menos, que de *Persona 5*, ese gran golpe sobre la mesa de Atlus que ha calado **tan bien en todo el mundo.** Su impresionante diseño artístico, su fantástica banda sonora, su adulta historia, los geniales personajes que conocemos a lo largo de la aventura y todo lo que nos hace pensar su narrativa, bien **merecen el GOTY de este 2017.** Mi voto incondicional va para *Persona 5*, uno de los mejores juegos que he jugado en mi vida.

Persona 5 ha sido votado por:
Shinkarasu y Ricardo Fernández.



V'Ma.

«Un juego muy valiente de un viaje al infierno personal.»

Impresionante, valiente y sobrecogedor, por esas tres razones y muchas más que en este pequeño texto no caben, intentaré resumir que *Hellblade Senua's Sacrifice* es para mi el juego del año.

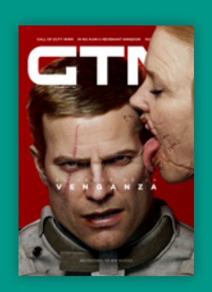
Te llega al alma, cuenta mucho mas de lo que a simple vista se ve, te da qué pensar y aunque estés en un campo apacible **sientes temor**, miedo, pues el enemigo en este juego no es un ser externo, **somos nosotros mismos,** pues nuestra protagonista es una chica que tiene una enfermedad mental, y luchará contra ella para llegar a su destino. En este periplo nos sentiremos parte de ella, sufriremos con ella y nos adentraremos en su oscuridad junto a ella.

Así que si has jugado, **sabrás que tengo razón** en que el GOTY de este año tiene que ser para este juego tan valiente, y si no lo has jugado, a qué esperas a acompañar a Senua en su descenso a su infierno personal para poder salvar a su amor y a si misma.

Hellblade: Senua's Sacrifice ha sido votado por:
Sergi Sin, V'Ma e Israel Valderrama



NÚM. 24 - DICIEMBRE 2017



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
RESPONSABLE DE CONTENIDO
CARLOS SANTILLANA
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
PULSA START
ROBE PINEDA
LEVEL UP!
MARC ARAGÓN
INSERT COIN
JON ANDONI ORTIZ
EN LA TRIBUNA
DANIEL ROJO
REDACCIÓN
JAVIER BELLO
FERNANDO BERNABEU
ÁNGELA MONTAÑEZ
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
ISRAEL MALLÉN
GAMER ENFURECIDO
MIGUEL ARÁN
COLABORA
RAMÓN MÉNDEZ
ALEJANDRA PERNIAS
FRANCHUZAS
GEMMA BALLESTEROS
CARLOS LORCA
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
ÁLEX G. RODRÍGUEZ
JUAN PEDRO PRAT
JAVIER BELLO
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
MIMI PINK
JAUME FONT ROSSELLÓ
ESGALOR
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
BORJA RUETE
ISRAEL MALLÉN
PROOF READING
FERNANDO BERNABEU

ESTE NÚMERO NO HABRÍA SIDO POSIBLE SIN EL

APOYO DE NUESTROS SOCIOS GOLD

RODRIGO DÍEZ	HUMBERTO GUILLÉN	DAVID CIA	HÉÉCTOR MIRÓ
HÉCTOR LÓPEZ	JOSEP FRADE	IVÁN MARQUÉS	JUAN CARLOS UCEDA
JUAN A. HURTADO	SAMUEL MENA	CARLOS CAPELLÁN	MATEU GRAMUNT
RUBÉN FÚNEZ	ARTURO SÁNCHEZ	DANIEL RETAMERO	MARTA SÁNCHEZ
HODEI TIJERO	JOSÉ F. ALONSO	ADRIÁN LÓPEZ	MARCO ANTONIO F.
DAVID RIOJA	JAVIER MONFORT	JUAN A. BLAYA	DAVID CERVERA
DAVID MARTÍNEZ	RAMIRO DÍEZ	ENRIQUE EVANGELISTA	ROBERTO CABO
DIEGO VILLABRILLE	ADRIÁN CALVO	VÍCTOR HURTADO	ROBERTO MENDIOLA
PABLO JIMÉNEZ	RAÚL MANERO	ALBERT MARX	ADRIÁN VIDUEIRA
JOSÉ L. OJEDA	ÁNGEL FUNCIA	JAVIER FRAGA	JOSÉ ÁNGEL DÍAZ
VALVANERA MORENO	GERMÁN MARTÍNEZ	FRANCISCO CORRAL	DENNY SOTO
ALEJANDRO SUÁREZ	ANA MERCEDES DÍAZ	RAFAEL DEL OLMO	ÁLEX MOYA
IVÁN FERNÁNDEZ	JAVIER MARTÍNEZ	CRISTIAN JIMÉNEZ	JERÓNIMO URQUIZA
JAUME MINGOT	ADRIÁN OJEDA	MIKEL CARPIO	JOSÉ M. MUÑOZ
LÁZARO FERNÁNDEZ	JON A. ORTIZ	JUAN V. HERRERA	ANXO SOTELO
JORGE GONZÁLEZ	ENDIKA MONTOYA	JOEL IBÁÑEZ	ÁNGEL ALCUDIA
ENRIC LLOP	JOSÉ M. ARCE	DANIEL BARRIUSO	ALEJANDRO MUNIESA
CARLOS MARTÍN	IVÁN PIQUERO	DANIEL GÁLVEZ	JULIÁN BLANCO
JUAN J. DOLZ	ALFREDO BERNABEU	ALBERTO SAN SEGUNDO	FRANCISCO GONZÁLEZ
RUBÉN COSTA	IÑAKI AALBIZUA	CARLOS MORALES	ANTONIO SOTO
PEDRO HERRERO	PHILIPPE CHIDOYAN	TOMÁS SÁNCHEZ	JOAQUÍM NAVARRO
ADRIÁN TORRES	MILLÁN DIGUELE	PAU XAUBET	DAVID RASCÓN
RAIMON MARTÍNEZ	MARCOS GUARDE	JOTA DELGADO	JUAN BUSTAMI
MANUEL VALLEJO	ALEXANDRE OLIVERA	JUAN IBÁÑEZ	ASIER HERNÁNDEZ
XAVIER SOLÉ	CARLOS RODRÍGUEZ	ANTONIO VALDENEBRO	ALFONSO ROPERO
PABLO FUERTES	ORIOL PARDO	DANIEL PERALES	JAVIER NAVARRO
JUAN R. ESPINOSA	MARCOS ESTEBAN	RUBÉN CAMAÑO	AARÓN RAMOS
ROQUE M. GUILLÉN	FERNANDO CORZO	BENJAMÍN MAÑAS	SERGIO SAMPEDRO
JORGE H. PEYRET	MARÇAL CANALS	ANTONIO CRESPO	VÍCTOR D. MARTÍNEZ
ALEJANDRO CEBRIÁN	SILVESTRE MONTIANO	JOSÉ L. EGEA	ÁLVARO GIL
ÁNGEL M. DE MIGUEL	JOAQUÍN RELAÑO	DENNIS CUESTA	JORDI CARRES
MARC SÁNCHEZ	ALBERT MARINÉ	FERNANDO BERNABEU	MARC GIMENO
JESÚS I. GANDOY	DIEGO VALENTÍN	SERGIO FERNÁNDEZ	JAVIER GARZÓN
ADOLFO FERNÁNDEZ	GEMA LEÓN	ALEJANDRO ALTABER	FERNANDO GÓMEZ
ELIEZER PLASENCIA	ENRIQUE FERRER	FÉLIX BARRACHINA	ALEJANDRO MINGO-
FRANCISCO FERNÁNDEZ	DAVID MARTÍNEZ	MAIKEL FERNÁNDEZ	RANCE
JUAN LILLO	DANIEL BUENO	SERGIO LEÓN	PABLO ACOSTA
LUIS I. ROCHE	RUBÉN SÁNCHEZ	MARC DOMINGO	DAVID GILARRANZA
JON CALONGE	GONZALO MUÑOZ	FRANCISCO J. CERVERA	DAVID CAPITÁN
ÓSCAR BUSTOS	ANTONIO RUIZ	CRISTIAN LEGAZA	VERÓNICA ALFANI
Mª DEL CARMEN BELLIDO	ARTURO GONZÁLEZ	FRANCISCO APREA	AITOR MARTÍNEZ
JORDI BELTRÁN	JESÚS Y. TORRES	CAMILO MAGDALENO	LEONARDO AVELLEYRA
SERGI MESTRES	JAIRO LUGILDE	SANTIAGO SOUTO	SERGIO FERRER
JAVIER PALACIOS	MANUEL COTA	PEDRO RUIZ	JOAQUÍN VILAPLANA
GABRIEL PÉREZ	RUBÉN DÍAZ	DIEGO BARRANTES	BORJA RODRÍGUEZ
DAVID RUIZ	FRANCHO CALAHORRA	MANUEL HERMIDA	RAÚL HIDALGO
JOAN LLORENS	ÓSCAR MARZAL	DAVID YÁÑEZ	ALEJANDRO TEJERINA
JAVIER GARCÍA	GABRIEL Gª-REDONDO	SERGIO PERA	SERGI SIN
SERGIO BIENZOBAS	LUCÍA S. SAEZ	ISRAEL QUINTANA	ÁNGEL MONLLOR
ADRIÁN HERNÁNDEZ	ÁLEX BORREGO	ALEJANDRO RODRÍGUEZ	JOSÉ M. CASTRO
SUSANA RAMÍREZ	MAU RODRÍGUEZ	RODRIGO PEÑA	JUAN CORDERO
ISMAEL ABAD	JOSÉ GARCÍA	ALBA GRACIA	ARÁN CASTELLÀ
JORGE ENCUENTRA	DAVID NEIRA	CHRISTIAN APARICIO	ALBERT GALLEGO
DANIEL ROJO	DAVID OLIVA	VICENT MENGUAL	JESÚS DÍAZ
MIKEL THOMEN	SAMUEL MIRAVET	JAVIER I. CALVO	DANIEL RAMÍREZ
VIRGINIA MARTÍNEZ	PATRICK SVENSSON	AARÓN MOLEÓN	JULIO SANZ
JORDI LLOP	JOSÉ A. GONZÁLEZ	JAVIER GARCÍA	JESÚS MUÑOZ
FRANCISCO FLOREZ	CARMEN SÁNCHEZ	SALVADOR FERNÁNDEZ	ERNESTO MARTÍN
DAVID MOTA	FERNANDO M. ALONSO	NICOLÁS DE LA PEÑA	PEDRO MIRANDA
ELI LÓPEZ	RAÚL FERNÁNDEZ	FRANCISCO J. GIL	ISRAEL MALLÉN
IVÁN VINAGRE	ROQUE LARA	XAVIER GRAS	HUGO MUÑOZ
VÍCTOR FLORES	LUIS J. MORENO	CARLOS FERNÁNDEZ	JAVIER ESTEBAN
JOAQUÍN ASTETE	MIGUEL ARÁN	JAMES PHELAN	DIEGO GONZÁLEZ
EDUARDO BRIALES	ANTONIO ARTIGAS	SERGIO SANTIAGO	PAU DAMIA
FRANCISCO LÓPEZ	GUSTAVO ORTEGA	MANUEL SAGRA	DANIEL VILLAVERDE
ADRIÁN DÍAZ	CARLOS LORCA	GABRIEL PIEDRA	MARCOS SÁNCHEZ
FERRÁN PERUGA	DAVID LEÓN	JOSÉ A. MANRIQUE	ÁLVARO CATALÁN
ADRIÁN JIMÉNEZ	ASIER FERNÁNDEZ	MERCEDES MORANTE	EDUARDO MOYA
PABLO ALBUIXECH	IÑAKI BENDICHO	JUAN C. LUCAS	RUBÉN MARTÍN
MARCOS CARBALLO	LOURDES LLOPIS	JACOBO LUENGO	DAVID BARRANCO
AITOR LÓPEZ	DANIEL RAMOS	AARON REBOREDO	CARLOS CASTILLO
MANUEL BUITRAGO	ALBERTO GAMARRA	KENNY J. DÍAZ	ALBERT PERO
MARIANO ESPERANZA	ALBA PAZ	JUAN POLO	ANTONIO LIMÓN
PABLO MOLINA	ALEIX ROCA	ALONSO PÉREZ	ALFONSO GARCÍA
DAN-BEE LEE	RAFAEL CASTILLO	MANUEL CASTILLO	DIEGO OUBIÑA
ÁNGEL SAN MILLÁN	JORDI SALMERÓN	INMACULADA ZAFRA	CARLOS ROMERO

A TODOS, GRACIAS

LA PORTADA QUE NO GANÓ LAS VOTACIONES




GTM